2 CD con más de 1 Gb de demos, de utilidades, de sharewares y de extras...

PC FUN

PC FUN

Nº3 - ENERO 2000

HARDWARE - CREACIÓN - JUEGOS

Nº3

Tarjeta gráfica ATI Fury Maxx

3D NACE LA CLONACIÓN

TESTEO EXCLUSIVO

2 procesadores en una tarjeta

GUIA COMPLETA
LOS MEJORES
JUEGOS 99
Y EL PC ADECUADO
GUIA COMPLETA

Comparativa

Todas las grabadoras de CD

Juegos

Un principio de siglo fulminante

• FIFA 2000 • Flight Simulator 2000
• Theme Park World • Gabriel Knight 3...

Nº3 - ENERO 2000 - 895 Ptas

8 424094 001354 00003


CREATIVE

Sumario

20 Guía de compra de los juegos del 99

y con qué PC jugar

52 ATI Rage Fury Maxx

Dos procesadores para una sola tarjeta

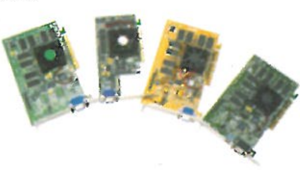
90 Theme Park World

Crea tu propio parque de atracciones

MAGAZINE

6 Cartas interactivas
8 News
16 Bazar del Silicio
18 Las películas en DVD
20 Dossier del mes: Guía de los juegos del 99

HARDWARE



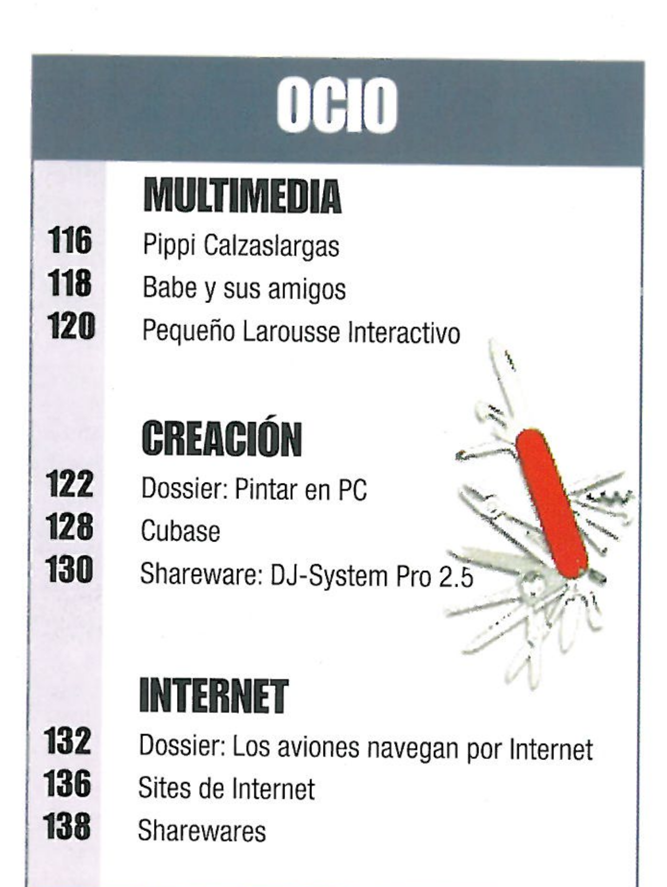
52 ATI Rage Fury Maxx
58 Tarjeta 3D GeForce
62 Comparativa: Grabadoras
68 Programas de grabación
72 Cámaras digitales: Fuji y Olympus
74 PC Accelerator K7500
76 Volante Guillemot
78 Testeos varios
82 Sharewares hard

OCIO

JUEGOS

86 Previews
90 Theme Park World
94 Nocturne
98 Fifa 2000
100 Flight Simulator 2000
102 Gabriel Knight
104 Abomination
106 Testeos varios
110 Multijugador: MSN Gaming Zone
112 Juegos SOS
114 Juegos sharewares





OCIO

MULTIMEDIA

116 Pippi Calzaslargas
118 Babe y sus amigos
120 Pequeño Larousse Interactivo

CREACIÓN

122 Dossier: Pintar en PC
128 Cubase
130 Shareware: DJ-System Pro 2.5

INTERNET

132 Dossier: Los aviones navegan por Internet
136 Sites de Internet
138 Sharewares



PRÁCTICAS

140 Mantenimiento del disco duro
144 Optimiza tu PC para la grabación
146 Trucos y astucias
148 Crea niveles para Half-Life (3ª parte)
150 Crea tus propias tiras de cómic
154 Mezcla tus imágenes
156 Terragen
158 ICQ (3ª parte)

CD-FUN

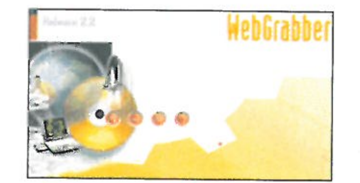
160 La interfaz de CDFun



Especial grabación



62 Todas los grabadoras de CD



68 Programas de grabación



144 Optimiza tu PC para la grabación

EDITO

Reproducir y grabar CDs, hacer fotos con máquinas digitales para manipularlas posteriormente en nuestro PC, ver películas en DVD, enviar imágenes y audio a través del correo electrónico o imprimir cada vez con mejor resolución son sólo algunas de las nuevas posibilidades que la informática está poniendo a nuestro alcance. Los periféricos van adquiriendo poco a poco una importancia creciente tanto en el mercado como entre los usuarios, mientras que hace tan sólo unos años se consideraban un simple anexo del PC, los invitados de piedra a la fiesta de los chips. Recientemente se produjo en Barcelona un importante encuentro que reunió a los más importantes directivos de empresas informáticas del país, una de cuyas principales conclusiones ha sido que la tecnología informática se popularizará de la mano de los electrodomésticos. De hecho, ya existen neveras con pantallas táctiles y acceso a Internet o PCs con posibilidad de convertirse en televisores. La facilidad de uso y el reducido precio de los electrodomésticos han contribuido a su éxito en los hogares. Los periféricos, ahora incipientes en el mercado, deberán guiarse por este camino si quieren ocupar un lugar importante al lado del PC.

Alfonso Valle

Cartas Interactivas

¡OJO CON EL OVERCLOCKING!

Os felicito por esa "peacho" revista que es PCFUN. Tengo un problema. Mi tarjeta gráfica es una ATI Rage Pro Turbo AGP2X y me gustaría usar uno de los programas de overclocking. Lo que pasa es que uno de ellos, el ATI Rage ProTweaker, no sé cómo ponerlo a funcionar. El otro programa parece no tener efecto...
Marc - E-mail

En primer lugar, conviene que sepas que el uso del overlocking puede provocar averías en la tarjeta de las que no se hará responsable el fabricante. Dicho esto, vayamos por partes. Una vez instalado, el programa que comentas crea una ficha extra en el cuadro de diálogo de propiedades de la pantalla. En esta ficha encontrarás varios botones: 3D, OpenGL, Overclocking. El que te interesa es este último. Púlsalo y entrarás en la ficha de configuración. Aquí lo primero es elegir el tipo de tarjeta, Rage Pro o Rage II/II+/I/mach64 (si no tienes claro cuál es la tuya, puedes verlo entrando en la pestaña "Configuración" de las propiedades de pantalla y pulsando el botón "Avanzada...". Una vez allí selecciona la ficha "Adaptador" y encontrarás la información que necesitas). Vuelve a "Overclocking" y una vez que selecciones el modelo de tarjeta podrás realizar ajustes en ella.



¡QUIERO, QUIERO Y QUIERO!

Vuestra revista está de muerte. Es que tiene de todo, diseño, hardware, software, juegos, interesantes noticias... Veréis, hace unos meses descubrí Sim City 3000 y era una gozada, pero no encuentro el juego. Así que mientras lo busco, no estaría mal si pudiéseis conseguir el juego completo de Sim City 2000 *o* 1000 *como hicísteis con* La Jungla de Cristal. *Aparte, no estaría mal y en algún número habláseis sobre programas para hacer* shoot em up *tipo* Génesis 3D *y otros, e incluyéseis alguna demo.*
Markel - Guipúzcoa

Si eres un loco del diseño gráfico, las páginas de Prácticas sobre *Terragen* te vendrán de perillas y, como pensamos incluir más artículos sobre estos temas en futuros números, esta locura tuya quedará satisfecha En cuanto a juegos completos, habrá más, aunque no podemos precisar cuáles ni cuándo. Y si pudiéramos, tampoco te lo diríamos, para que sufras. Es que somos sadiquillos, ¿sabes?

¡VAYA MORRO!

Hola, en primer lugar, me gustaría felictaros por la revista, pues considero que es una de las más completas y entretenidas que actualmente podemos encontrar sobre PCs en los quioscos. Y ahora, mi queja. Leí con bastante interés vuestro artículo sobre los PC que nos esperan en el año 2000, esas impresionantes máquinas más potentes y rápidas que un Concorde, y me confirmó la teoría sobre el "egoísmo" de los fabricantes de ordenadores. Durante las Navidades aprovechan para vendernos las máquinas que tienen en stock afirmando que son lo último, pero tal y como comentábais en vuestro dossier del mes pasado, lo mejor está por llegar. ¡Vaya morro!
Ismael Ramírez- Madrid

Candido e inocente Ismael, desde aquí debemos señalar algo que ya deberías saber: los ordenadores envejecen con la velocidad de un Pentium III. Lo mejor con estos temas es no obsesionarse, pues siempre va a haber una gran innovación a la vuelta de la esquina (según se encargan de anunciarnos cada poco tiempo los publicistas de los grandes fabricantes de ordenadores). Cómprate la máquina que más se ajuste a tus necesidades y, esto es importante, a tu presupuesto. Hoy en día puedes encontrar ordenadores ajustados de precio, que pueden ofrecerte un rendimiento más que satisfactorio durante un largo periodo de tiempo. No te dejes llevar por lo último de lo último.

JUGANDO EN UNA NUEVA DIMENSIÓN

Leí con mucho interés la segunda parte de vuestro repaso a los mandos y ratones que hoy en día hay en el mercado y los que están a punto de llegar. Yo, como jugador empedernido, quiero expresar mi satisfacción desde aquí por las prestaciones que nos ofrecen los joysticks, ratones y mandos, que han impulsado los juegos a un nuevo nivel. Un buen Quake *es genial, pero con un mando potente, la cosa cambia bastante. Espero que las cosas continúen por el mismo camino...*
Alfredo Fernández-Sevilla

Vemos que tú estás disfrutando de las innovaciones en los mandos para juegos. Los diseñadores y fabricantes debían hacer este esfuerzo, para no dejar cojos los avances que se han hecho hasta ahora en los aspectos visuales y de animación de los juegos. Sin embargo, estimado lector, no es oro todo lo que reluce y como quedaba reflejado en nuestro texto -que seguro que leíste a fondo-, hay que tener muy en cuenta a la hora de comprar uno de estos bichitos que el diseño no sea tan desfasado que no te permita jugar con comodidad... y, evidentemente, el precio. Te vas a acordar de la madre del fabricante como te gastes 10.000 pesetas en un mandito, que sólo vas a poder disfrutar en uno o dos juegos. Así que, cuidadín.

EL CASO BILLY

Estos meses he estado muy atento a las noticias que han ido llegando sobre el juicio que el Gobierno de EE.UU. sigue contra Microsofot por monopolio y me ha alegrado mucho observar el desenlace que está teniendo todo el proceso. Lo que me preocupa es ver si realmente la justicia podrá imponerse a una gran multinacional como Microsoft o si a final (como pasa siempre) todo se perderá en los entramados legales sin llegar a llevarse a cabo la sentencias?
Pablo Robles-Gandía (Valencia)

Amigo ché, no eres el único que ha seguido el caso de la Administración estadounidense contra el Gran Billy y nosotros desde estas páginas compartimos contigo el interés por este proceso. Respecto a tus temores tenemos las mismas dudas que tú. Eso sí, hay que tener en cuenta que esta es una lucha de titanes, porque Microsoft es un gigante de la tecnología pero su adversario es nada más y nada menos que el Gobierno

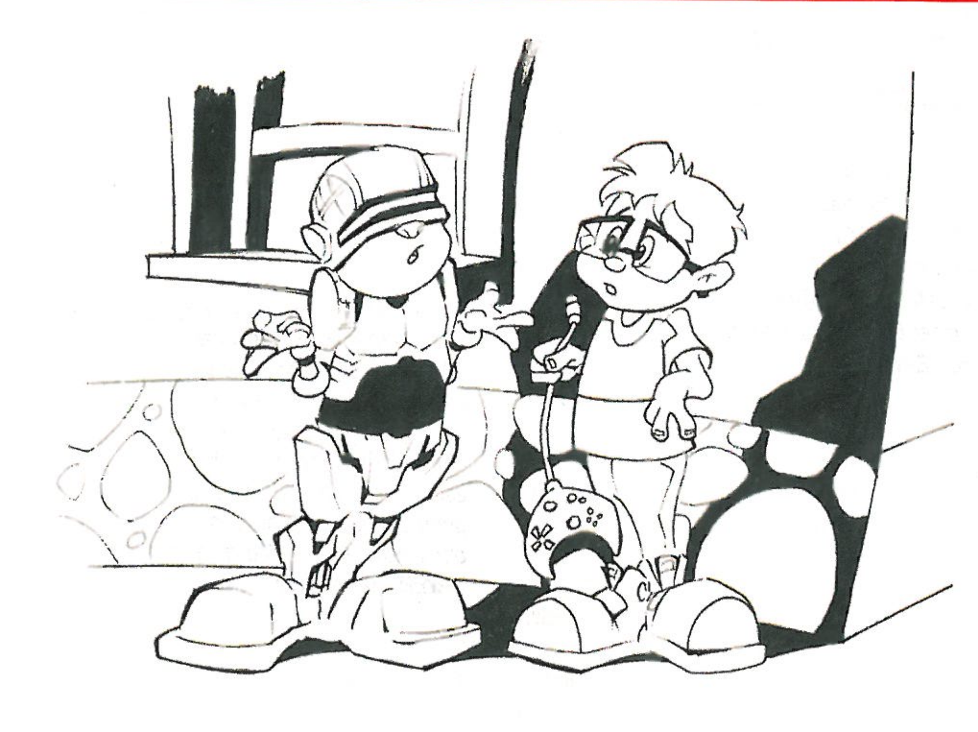
de EE.UU. Además, también hay que contar con las empresas de la competencia que están haciendo lo imposible para que la cosa no quede en agua de borrajas. De momento, habrá que esperar acontecimientos...

NOCTURNE, ¡QUÉ PASADA!

Enhorabuena por la demo de Nocturne que dabais en uno de vuestros CDs. Me parece uno de las aventuras gráficas mejor acabadas, con un gran argumento y un nivel muy alto en las imágenes. Por no hablar de la trama, que me parece genial, aunque -todo hay que decirlo- soy un apasionado de las películas de terror y con Nocturne me siento como en mi casa.

Fernando Prats-Manresa (Barcelona)

Compartimos tus aullidos de placer por Nocturne... Todos los aficionados al terror vais a poder extender vuestros tentáculos a las aventuras gráficas que están por venir. Los grandes mitos del cine sangriento más clásico van a dar el salto próximamente a la pantalla de los PCs. Pon un crucifijo en tu monitor, una ristra de ajos alrededor del joystick y espera a que llegue la noche...



NO TENEMOS LOS MISMOS PRINCIPIOS

Me gustan los juegos de PC, pero aunque quizás sea porque sólo lleváis dos números, veo que no incluís ningún juego de caza, que es otra de mis aficiones junto con la pesca (aunque menos). Quisiera saber si introduciréis juegos como el simulador de caza Deer Hunter *(....) Si supiérais la subida de adrenalina que te da matar a un elefante macho solo allí en medio de una manada de hembras con sus crías, o un búfalo, con un rifle de calibre 12, es otra cosa que cualquier* Quake I, II *o* III, *o* Alien vs Predator *o* Resident Evil 2, *con todos los respetos.*

Miguel-Daimiel (Ciudad Real)

Nos preguntamos qué infancia habrá tenido ese pobre lector que se lo pasa genial disparándole a un pobre elefante (aunque sea virtual) que no le ha hecho nada... Mira, podríamos enviarte al psicólogo, o bien organizar una procesión en alguna parroquia de la España profunda donde se siguen practicando ritos medievales, o incluso llamar a un monje del Tibet para que convierta tus ondas mentales en algo positivo. Pero bueno, no vamos a ponernos en plan Sociedad Protectora de Animales. A nosotros, lo que nos gusta es atropellar a la gente en *Carmaggedon*, dejarlos hechos papilla en *Redneck Rampage* y oír sus gritos de agonía en *Close Combat IV*, o sea, para entendernos, hacerla explotar en mil trozos y convertirla en pieza de rompecabezas. En cambio, mira por donde, no nos gusta la gente que toca a los elefantes. Tampoco nos gusta la caza, por cierto. Es demasiado violento. Como te veamos matar a otro elefante, ¡te lo hacemos comer!

MAJOS PERO INDEPENDIENTES

Acabo de comprar el nº 2 de vuestra revista aconsejado por un amigo, y me he llevado algunas sorpresas. Lo más sorprendente es haber visto comentarios de productos "suspensos". Normalmente todo lo comentado en una revista es un buen producto y sólo varían los niveles de lo bueno que es. Ya imaginamos todos que hay marketing de por medio (...) Eso es algo que sorprende, pero es de mucha ayuda a la hora de conocer realmente el producto. Mientras sigáis con esta filosofía al sacar la revista a la calle, tendréis un lector asegurado, y espero que sea por mucho tiempo.

Héctor- E-mail

Pues sí, señor. De eso se trata, de ayudar y guiar a nuestros lectores. Testeamos concienzuda e imparcialmente los productos que presentamos, y la nota final no es más que el resultado de nuestro análisis. Los fabricantes de hardware y editores de juego deben entender que algunos de sus productos son excelentes, otros simplemente buenos, y otros francamente malos, y que ningún argumento "de marketing" por su parte podrá hacer cambiar nuestro análisis. A eso se le llama libertad de expresión. O sea que tranquilo, que nos mantendremos firmes en nuestra filosofía. Y si algún fabricante con mala nota se convierte en un Alien enfurecido, le soltamos a Rafael, el gato de 200 Kg y zarpas de 20 cm de largo de nuestro compañero Juanjo. ¡Eso sí que da miedo!

En el próximo número, volveremos a sortear 5 magníficos DVDs. El título no te lo vamos a decir, ¡ni lo sueñes! Pero es buena, muy buena. ¡Esperamos tu carta, y que la diosa de la Fortuna te sonría!



Una piedra cae...

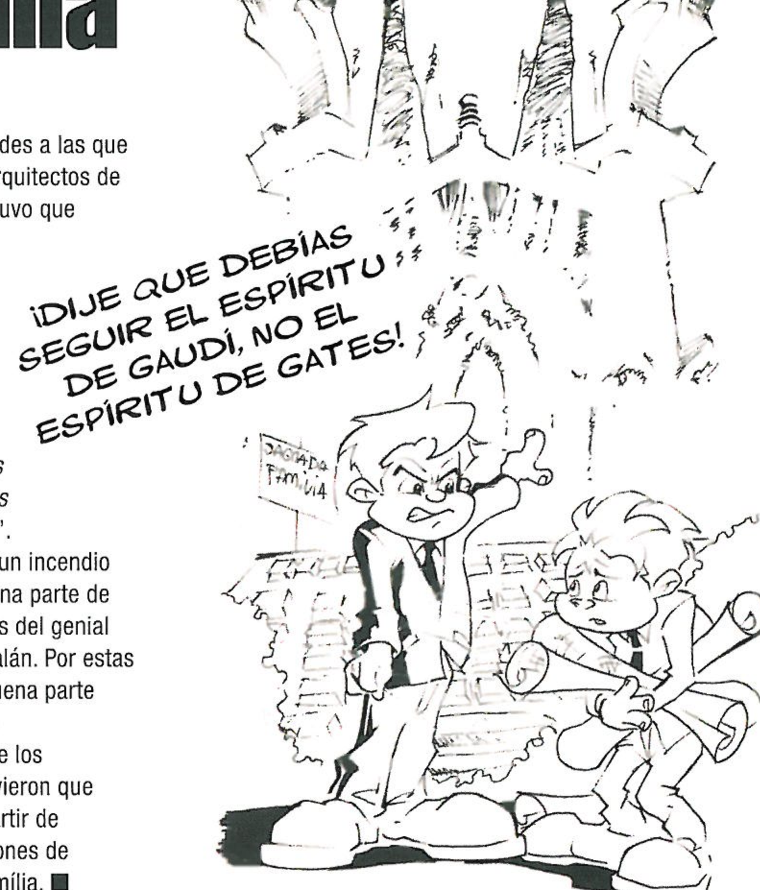
Lo habían prometido, lo han hecho y, encima, mucho mejor. No sólo Delphine Software pone a nuestra disposición en el site de Darkstone (http://www.godgames.com/games/darkstone/) algunas aventuras adicionales, sino que van más lejos proponiendo un editor de skins que



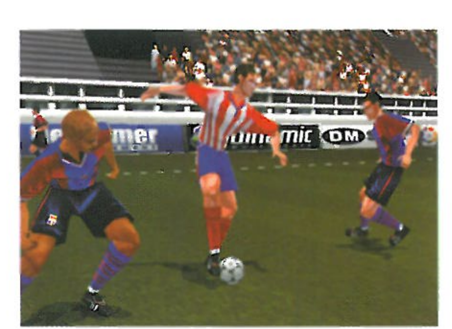
modifican la apariencia de los personajes del juego. Pero también, y sobre todo, ofrecen una herramienta que puede crear aventuras y mapas. El editor es eficaz, y además combina niveles fáciles para los neófitos y otros más complejos para los veteranos. Resulta muy simple de utilizar, gracias a una interfaz clara y asequible, que se manipula básicamente con el ratón. En breve aparecerá en nuestras páginas prácticas...

La informática ayuda a la Sagrada Familia

LA informática ha contribuido a acelerar el ritmo de las obras de la Sagrada Familia, el templo cuyas obras comenzó Antoni Gaudí en 1883. Un equipo de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallès (ESTV) de la Universitat Politécnica de Catalunya ha colaborado con sus dibujos por ordenador en la finalización de las vueltas de la nave central del templo. El equipo del ESTV trabaja en este proyecto desde 1992, liderado por el arquitecto Josep Gómez Serrano. Los técnicos han utilizado el programa de arquitectura CAD para dibujar las formas y geometrías que inventó Gaudí en su día. Gómez explicaba que una de las dificultades a las que el equipo de arquitectos de la Politècnica tuvo que hacer frente fue que "*Gaudí no escribía muchas de sus indicaciones, sino que se las explicaba a sus colaboradores*". Para más inri, un incendio acabó con buena parte de las anotaciones del genial arquitecto catalán. Por estas dos causas, buena parte de los diseños informáticos de los arquitectos tuvieron que realizarse a partir de las construcciones de la Sagrada Família. ■



PC Fútbol 2000 en la televisión



JAVIER Fesser, director de la original película *El Milagro de P. Tinto*, se ha encargado de crear y dirigir los spots televisivos de *PC Fútbol*, uno de los simuladores del deporte rey más famosos en nuestro país. Fesser considera que la realización de estos spots para *PC Fútbol 2000* es "*un reto ya que trata de reflejar de forma sencilla la infinidad de posibilidades que tiene este software tan potente*". El juego pone al alcance de todos la pasión del fútbol, tanto en su aspecto deportivo como en el de los fichajes, haciendo de este simulador uno de los más realistas por lo que a este deporte se refiere. ■

Impulsando la informática de consumo

EL II Encuentro de empresarios y directivos del sector informático se celebró a finales de noviembre en Barcelona y sirvió para constatar la voluntad del sector para hacer más accesible la informática. El encuentro, impulsado por Epson, congregó a los directores generales de Microsoft, Logic Control, Sony España o Retevisión, que coincidieron en señalar que informática y electrodomésticos deberán caminar cogiditos de la mano para tener éxito a corto y medio plazo. Muchos de los especialistas allí reunidos apuntaron que Internet está "*revolucionando los canales de venta*" de los productos informáticos y provocará la desaparición de muchos de los intermediarios actuales y el aumento de la venta directa a través de la red. Preparad vuestros PC, que dentro de poco nos tocará comprar juegos, tarjetas gráficas o monitores desde casita. ■

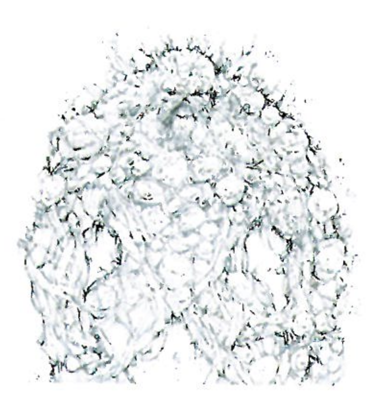


Si yo fuera americano...

Te roban el coche en Los Angeles:
1) Llamas a tu psicólogo
2) Llamas a Channel 4 para notificar el delito y seguir su desarrollo por televisión
3) Llamas a tu abogado para entablar una demanda judicial, ya que el tiempo de acceso a la policía es demasiado largo.

Hiperactividad

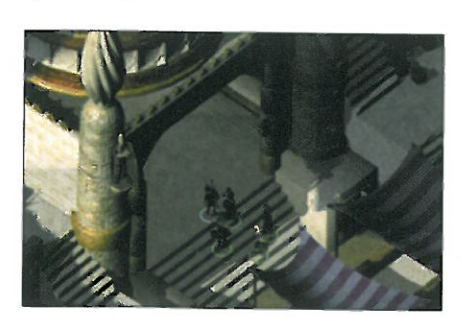
EN Bioware no descansan ni un momento. Últimamente anunciaron dos juegos sobre la licencia de *Los Reinos olvidados de Dragones* y *Mazmorras*, han acabado *Planescape Torment*, y encima se las apañan para anunciar la preparación de *Baldur's Gate II*. En el programa tenemos: la visita del bosque de los elfos de Tethir, las montañas de Cloudpeak, las ciudades de



Underdark, Athkala y muchos otros lugares conocidos por los amantes de juegos de rol de mesa. *Baldur's Gate II* será muy parecido al anterior, pero en más bonito, con una aceleración 3D para los personajes y demás



objetos, una ergonomía más accesible y un modo Multijugador mejorado. Los habituados a los juegos de rol apreciarán asimismo las 20 clases de personajes, los 130 maleficios disponibles, los centenares de objetos nuevos y una quincena de nuevas clases de enemigos. En Bioware explotan las licencias a fondo. Esperemos que no se pasen. ■



La última Ultima

EL último episodio de la serie Ultima (aparte de *Ultima Online 2*) está a punto de ser terminado. Richard Garriot, EL megalómano que se hace llamar lord British (es tan inglés como una hamburguesa), ha prometido no continuar con esta saga que tiene más de diez años. Su final se anuncia en cualquier caso como un auténtico festival, ya que *Ultima Ascension* es maravilloso, todo en 3D y promete brindarnos emocionantes horas de juego de rol dignas del Garriot que conocemos ¿Quién ha dicho que el egocentrismo era un defecto? ■

Lord British anuncia el último episodio de la serie Ultima. A los jugadores del mundo entero ya se les cae la baba...



Xerox, una esperanza para nuestros bosques

Los amables dueños de Xerox piensan en el futuro de nuestros bosques amenazados por el consumo ilimitado de papel. Para resolver este problema, el constructor propone el *E-paper*, que es la abreviación de papel electrónico. El *E-paper* asocia las ventajas del papel normal, sobre todo en cuanto a transporte y a peso, y los de la visualización electrónica, como los caracteres reutilizables. Al igual que el papel tradicional, el *E-paper* es bastante barato y se puede leer en las mismas condiciones. En cambio, cuando una información pierde interés, se puede borrar y pueden cargarse otras en su lugar. Por otra parte, los creadores de revistas tendrán muchas facilidades para añadir a sus publicaciones imágenes animadas y así hacerlas más vivas. Si este maravilloso invento acaba teniendo éxito, los leñadores, los fabricantes de papel y las imprentas se van a tener que reciclar rápidamente.



El canto del rey

La composición Daventry Suite fue interpretada por vez primera el 12 de noviembre en el centro de artes musicales Moore de la universidad de Estado Bowling Green por la orquesta de la escuela dirigida por Bruce Moss. Esta obra musical original está inspirada en el juego *King's Quest: la Máscara de la Eternidad* de Roberta Williams, de Sierra. Esto es una novedad, porque no contempla ninguna intención comercial. Es gracioso, al final resulta que los videojuegos van a convertirse en arte. Es una lástima que la primera experiencia de este tipo se haya inspirado en un juego tan malo. Si Daventry Suite está inspirada en el juego, la música tendría que ser lenta (puesto que *La Máscara de la Eternidad* es lentísima), incluso con una gran orquesta potenciada a fondo mediante una tarjeta de sonido de 128 bits. También deberían faltarle notas (porque el juego es superaburrido), y debería desafinar un poco (considerando la multitud de errores gráficos). A ver si te encontramos el MP3.

Enemigo lúdico nº1

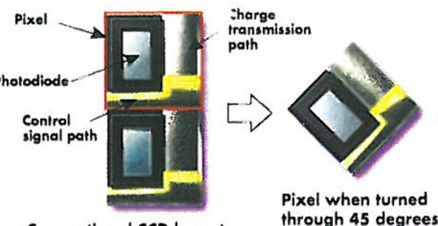


CON *Carmaggedon 1* y *2* (pronto llegará el 3), en SCi ya se habían ganado una reputación de psicópatas, y ahora parece que quieran conseguir el título de Mayores Malvados Desarrolladores de Juegos. La prueba es que acaban de adquirir los derechos de adaptación en vídeojuego de uno de los mayores atracos de la historia, el ataque, en 1963, de un tren inglés en el que dos hombres, Ronnie Biggs y Bruce Reynolds, robaron una suma equivalente a 10.000 millones de pesetas. Los dos criminales huyeron a Brasil. Este robo movilizó a toda la prensa de la época por su violencia y su atrevimiento. SCi está preparando un juego que te pone en la piel de uno de esos ladrones. Tu misión es despojar al Estado inglés de toda esa pasta durante el viaje en tren, en un juego en 3D entre aventura, táctica y acción. Sin embargo, si tus principios no te permiten esa opción, también puedes encarnar a los detectives encargados de impedir que los malhechores lleven a cabo sus intenciones. Esta previsto que el juego salga en el cuarenta aniversario del acontecimiento, al igual que la película inspirada en el libro *Odd Man Out*, de Ronnie Biggs. Por si este anuncio no bastara, en SCi han solicitado los servicios de Biggs y Reynolds como consultores. ¿Qué te apuestas a que el próximo juego se inspirará en Charles Manson o en el Dioni? ■

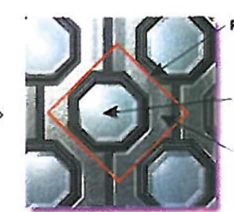


El super CCD acaba de llegar

AUMENTAR la calidad de las fotos digitales es el *leitmotiv* de todos los fabricantes que trabajan en este sector, y Fuji no escapa a esta regla. Por eso el gigante japonés acaba de presentar el resultado de estas reflexiones: un sensor de alto rendimiento bautizado Super CCD. El principio es sencillo, pero a nadie se la había ocurrido. Los ingenieros de Fuji han dado una inclinación de 45 grados a los píxels de un sensor, y llevando el razonamiento hasta el extremo, han dado una nueva forma a cada píxel. Los rectángulos se han convertido en hexágonos. Esta opción ofrece una mayor sensibilidad, del orden de 1,6 veces mayor para un sensor de 2 millones de píxels. Por otra parte, la nueva disposición permite también una mayor superficie sensible. Así, este nuevo sensor equipado de 2 millones de píxels podría dar una calidad equivalente a 3 millones de píxels actuales. Y basándonos en la foto que acompañaba al dossier de prensa, la mejora en definición y en nitidez es más que flagrante. ■



Conventional CCD layout
Each pixel is made up of a single photodiode, the CCD transmission path, and a control signal path.



Pixel layout on the Super CCD
Control signal paths are now unnecessary and pixels can be packed in at maximum density.

Si yo fuera ruso...

Leído en un cartel en un hotel de Moscú:
"Les sugerimos que visiten el cementerio en que numerosos compositores, artistas y escritores rusos o soviéticos son enterrados cada día menos el jueves."

Viewsonic, extraplano

EL 17 pulgadas con pantalla plana ha tenido dificultades en arrancar, pero ahora ya es una realidad. Así, después de Sony, Nec, Nokia y otros, le ha tocado a Viewsonic presentarnos su producción. El PF775 dispone de un tubo plano con una máscara SonicTron para un *pitch* de



0,25 mm. Por otra parte, la pantalla está desprovista de reflejos gracias a la tecnología PerfectFlat. El PF775 propone una diagonal real de 16 pulgadas y una resolución máxima de 1600 x 1200 a 90 Hz. El monitor estará disponible por un precio aproximado de 95.000 ptas.. ■

Y sigue, y sigue...

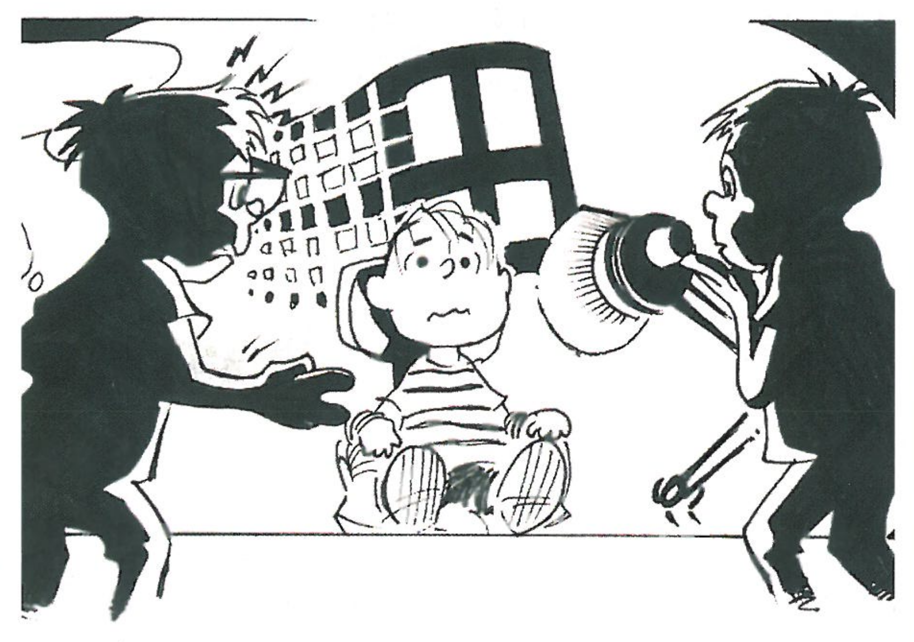
LA extensión de *EverQuest: The Ruins of Kunark* está llegando tarde. Prevista para finales de 1999, ha sido retrasada hasta marzo del 2000. Las malas lenguas dirán que se trata de la respuesta a *Asheron's Call,* que tiene muchas probabilidades de dejar en ridículo el juego de Verant Software. Esperamos la respuesta con impaciencia. ■



Transmeta

¿Sabes lo que es Transmeta? ¿No? Sin embargo ya se ha hablado del tema en diversas ocasiones. Ahí va un cursillo de recuperación para los que tienen poca memoria (término políticamente correcto para designar a un amnésico, palabra a su vez políticamente correcta para hablar de un atontado). Transmeta es una empresa que es la envidia de todos los informático-adictos del planeta. Las razones son simples: sus actividades están cubiertas por el secreto más absoluto. Paul Allen (cofundador de Microsoft que ahora se ha lanzado a otras aventuras financieras relacionadas con Internet) ha invertido un montón de pasta en Transmeta. Además, esta empresa tiene como empleado a Linux Torvalds, el "creador" de Linux, la inciativa de desarrollo de software de código de fuente abierta que ha revolucionado el mundo de la informática e Internet. Total, que todos estos factores juntos han dejado a buena parte del planeta informático en ascuas. Sobre todo teniendo en cuenta que, para acabar de rematar el asunto, Transmeta patenta de vez en cuando algún que otro invento con nombres bastantes exóticos. El último se refiere, ni más ni menos, que a las tecnologías constitutivas de un procesador totalmente compatible con Intel (y, por supuesto, son mucho mejores), y todo eso sin haberle robado el invento a ningún famoso del sector.

Para más inri, parece ser que el equipo de desarrollo de Windows2000 de la todopoderosa Microsoft de Bill Gates ya tiene acceso a la información relacionada con este nuevo producto. ¿Significa esto el final de Wintel, que se convertiría en TransWin? ¿Estará Bill Gates temblando como un esquimal en calzoncillos ante estas nuevas iniciativas empresariales en el mundo de la tecnología? ¿Representa la Transmeta de Linux Torvalds y Paul Allen un riesgo real para el dominio de Microsoft en el sector de la informática? ¿Será mi perro transexual? Lo sabremos en el próximo número... ■

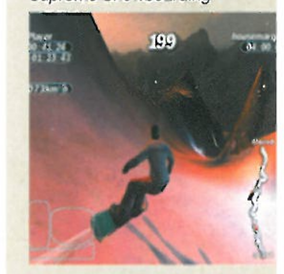


La tecno-empresa más secreta del mundo prepara una bomba contra Intel...



El snowboard más radical al alcance de tu PC

El snowboard se ha convertido en los últimos años en uno de los deportes de nieve que ha conseguido más adeptos y ahora también lo podremos disfrutar en PC. *Supreme Snowboarding* acerca las emociones del surf de nieve a los jugadores hispanos de la mano de Housemarque e Infogrames. *Supreme Snowboarding*



presenta diferentes modalidades de juego (desde novato hasta profesional) y ofrece la posibilidad de elegir entre tres pistas (estación de esquí, bosque o ciudad), cuidando todas ellas al máximo el nivel de los gráficos. Pero la cosa no acaba aquí: los snowboarders también podrán escoger entre la mañana, la tarde o la noche para realizar sus acrobacias, así como el tipo de tabla y el traje que van a llevar. El juego está disponible en las tiendas españolas desde mediados de diciembre.



Más Drakan

Mientras que seguimos esperando un editor de niveles para *Tomb Raider* (a esta serie no le vendría mal que alguien hiciera niveles interesantes para la abuelita Croft), Psygnosis y Surreal han colgado en su site (http://www.surreal.com/tech) el editor de niveles para *Drakan*. ¡Zás! Y considerando la calidad de los niveles del juego original, hay muchas esperanzas puestas en este editor completo de acceso no precisamente fácil, pero muy eficaz tras un periodo de adaptación. Los novatos podrán limitarse a modificar las propiedades del juego de



base (objetos y todo tipo de entidades), mientras que los más ambiciosos podrán crear íntegramente nuevos niveles para el juego en Solo o en Multijugador. Si los editores de niveles son ya atributos inseparables de los juegos de estrategia en tiempo real y de los *quake-like*, ahora podemos dar la bienvenida a la primera verdadera herramienta para los juegos de acción-aventura.

El día que tuvimos tarifa plana

EL año que acaba ha visto por fin la tarifa plana en el acceso a Internet mediante la tecnología ADSL (línea analógica de suscripción digital), que Telefónica (www.telefonica.es) puso en marcha a finales del pasado mes de septiembre. La compañía encabezada por el polémico Juan Villalonga fijó un precio inicial de 9.300 pesetas mensuales, que finalmente tuvo que rebajar a 4.000 pesetas mensuales ante las indicaciones del Gobierno. A pesar de todo, la Asociación de Internautas (www.internautas.org) ha denunciado que esta medida no contribuye a popularizar Internet en España ya que solo beneficia a las grandes empresas, las mayores usuarias de la conexión a la red mediante ADSL, e insta a Telefónica a extender la tarifa plana a la red de telefonía básica (RTB), que beneficiaría a la mayoría de usuarios del Internet español. Las propuestas de la AI han encontrado eco entre los partidos de la oposición: así, el Senado rechazó hace algunas semanas una iniciativa del PSOE para establecer una tarifa plana no superior a las 3.000 pesetas mensuales y para extender el ADSL en España. El Gobierno Aznar, por su parte, ha anunciado recientemente el plan "Info XXI", por el que el Ejecutivo se compromete a invertir 4.500 millones de pesetas en los próximos tres años para ampliar el uso de las nuevas tecnologías en nuestro país. Uno de los objetivos de esta iniciativa será conseguir que España llegue a tener tres millones de hogares conectados a Internet y la extensión de las redes de acceso de banda ancha -como el ADSL- a poblaciones con menos de 500.000 habitantes. ■

Inter inactivit

LOS más viejos de entre vosotros sin duda conocéis *Dragon's Lair*, un juego antiguo hecho a base de dibujos animados (dirigido por Don Bluth) cuya interactividad se limitaba a pulsar el botón adecuado en el momento adecuado para ir avanzando. Digital Leisure ha resucitado *Dragon's Lair* con su equivalente futurista, Space Ace, en DVD. Los juegos serán la exacta réplica de las versiones originales, pero se beneficiarán de la calidad de imagen del MPEG2. Pero bueno, sigue siendo igual de aburrido. ■



Todo en uno

ÉSTE es un producto multifuncional con el que nuestro compañero Ricard estaría muy contento. Efectivamente, nuestro compañero y amigo dispone de poco espacio en su apartamento. De modo que el OpticWorks 2000, que acumula las ventajas de un escáner, de una fotocopiadora, de un fax y de una impresora, debería solucionar una parte del delicado problema de espacio en su mesa de despacho. La impresora es de chorro de tinta con dos cartuchos, que ofrece una resolución de 1.200 puntos por pulgada (ppp) y que se conecta vía puerto paralelo. El escáner digitaliza en formato A4, en colores y en 36 bits, con una resolución de 600 ppp. Es compatible con Twain y se acompaña de un programa de reconocimiento de caracteres y de retoque



de imagen. La fotocopiadora utiliza la resolución del escáner para reproducir documentos en la impresora. Finalmente, el fax, que sólo funciona si el PC está equipado con un módem, es de hecho un sistema de gestión de fax que envía este último tras haberlo digitalizado pulsando simplemente un botón. Finalmente, el precio es muy razonable (unas 65.000 ptas.). ■

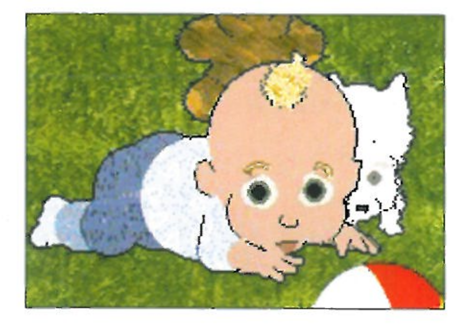
He hecho un test de inteligencia, y soy negativo.
Nunca se es demasiado viejo para aprender una tontería.
Los que creen saberlo todo son un verdadero fastidio para los que lo sabemos todo.

Baby-Cyber

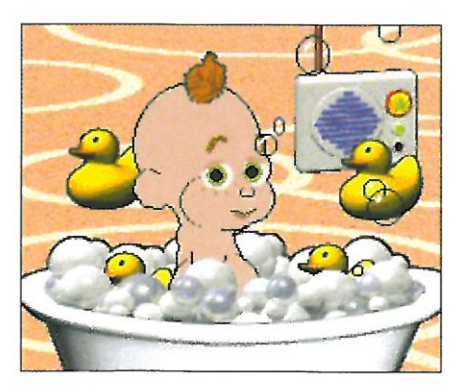
TRAS haber lanzado la moda de los animales de compañía virtuales con Dogz, Catz y Oddballz, Mindscape va más lejos con los compañeros virtuales como Babyz que, como su nombre indica, te permiten adoptar un bebé de nueve meses en tu PC. Ocúpate del bebé que se pasea por tu pantalla Windows, dale de comer, hazlo jugar y dómalo (bueno,



edúcalo). El programa utiliza además el reconocimiento vocal. Es un escándalo. No sabemos lo que pensarás tú, pero las asociaciones que se meten con los juegos violentos o eróticos deberían protestar también en este caso. Los animales de compañía virtuales eran muy monos, pero



aquí se han pasado un poco, aunque el programa no va en serio ya que sus grafismos y sus animaciones son las de un dibujo animado y están llenos de humor. Pero aun así, no nos hace ninguna gracia. Es perverso. Y sin embargo, no somos de los que se sienten fácilmente conmocionados. ■



Game Over

MÁS de un año después del inicio del juicio antimonopolio instigado por el gobernador federal contra Microsoft, se han difundido las primeras conclusiones de la justicia americana, y éstas son firmes. Contrariamente a los rumores que han recorrido el universo informático en estos últimos meses, el informe es abrumador para nuestro amigo Billy. Una pequeña muestra: "*Por su actitud hacia Netscape, IBM, Compaq, Intel y otros, Microsoft ha demostrado que utilizará su inmenso poder en el mercado y sus enormes provechos para perjudicar a cualquier empresa empeñada en realizar iniciativas que puedan intensificar la competición hacia uno de los productos estrella de Microsoft.*" Ya te puedes imaginar el contenido de las otras 207 páginas. La sentencia no será dictada hasta dentro de dos meses, pero imaginamos que si el juez Jackson se ha matado escribiendo tantas páginas, no será con la intención de absolver al gigante de Redmond en 60 días.

Nos atrevemos a afirmar que este es un (casi) final feliz, por varias razones. En primer lugar, porque así, al fin la justicia reconoce oficialmente lo que todo el mundo (¡TODO EL MUNDO!) sabía desde hace casi diez años: Netscape con su Navigator e IBM con OS/2 no son más que dos ejemplos sorprendentes de productos innovadores asesinados comercialmente por el hombre con el cerebro de platino. Estamos asistiendo al final histórico de una impunidad total relacionada con el peso económico de una empresa. Rockefeller ¿te suena? Sí, acuérdate, en los libros de historia del cole aún hablan de él... En segundo lugar, porque este desenlace es la prueba de que la comunicación y las relaciones públicas, por eficaces que sean, no pueden hacer mucho cuando se las quiere utilizar para desinformar a la opinión. Una gran agencia de publicidad tiene por eslógan "Truth well told" (la verdad, pero bien expresada). Es posible que Bill Gates acabe de descubrir que con la mentira no se llega a ninguna parte, una buena lección para un individuo que se permite ir de moralista y haciendo de profeta a diestro y a siniestro. Para terminar, este juicio habrá tenido el mérito de hacer pública la verdadera naturaleza del señor Bill: un asesino nato, rey del comercio y del marketing. Y no sólo eso: también es un pequeño genio de la informática. De hecho, Microsoft y su (ex) Director General no han inventado nunca nada: no han hecho más que comercializar las ideas de los demás con las técnicas adecuadas. O sea que el planeta entero está ahora a la expectativa. Bueno, con excepción de la gente no interesada en el tema, que también hay mucha... ■



Nueva Cámara para PC

Zoltrix, empresa especializada en productos multimedia y módems, acaba de lanzar al mercado español la *Eagle Cam*, una cámara USB que incorpora un sistema remoto de vigilancia y activación por sensor de movimiento. La *Eagle Cam* de Zoltrix ofrece multiples posibilidades para los usuarios de PC y de portátiles, como la captura de imágenes, la vídeo conferencia, la edición y creación de videos y la posibilidad de enviar a través del correo electrónico señales de audio e imágenes. Este dispositivo se suma a la lista de productos similares que se están comercializando en los últimos meses en nuestro país y que amplían cada vez las posibilidades de nuestros PC.





Ikaemos ¿qué es?

Después de las minas automatizadas de la serie *Descent* y del espacio lleno de naves abarrotadas de extraterrestres de *Freespace*, Volition ha bajado a la tierra, y más concretamente a un mundo medieval-fantástico con su próximo juego de rol, *Summoner*. Previsto para el otoño del 2000, el juego estará en 3D tiempo real (¡yupi!), con un sistema de cámaras dinámicas (¡glups! ¡peligro!) e incluirá un modo Multijugador en equipo (¡qué guay!), ya que el modo Solo también permite al jugador solitario



dirigir una pequeña tropa que puede incluir hasta cinco aventureros. Para ser original, *Summoner* llevará a los jugadores a combatir contra las fuerzas de las tinieblas en cualquier lugar del universo de Ikaemos, sobre todo en grandes mazmorras pobladas por monstruos. Una cosa nunca vista en el universo fantástico: habrá anillos mágicos. ¡Sí! Si esto no es imaginación...

La Microsoftización

PEQUEÑOS dominadores del mundo mundial, alegraos: sois cada vez más numerosos los que os dedicáis a perjudicar a los pequeños humanos desgraciados como nosotros. El último del que tengamos conocimiento es RealNetworks. Sí, ya sabes, esos que ya dominan el mundo del *streaming* con tecnologías (muy buenas, todo hay que decirlo) RealAudio y, sobre todo, RealVideo. Si no estás completamente desconectado del *buzz* de Internet, seguramente sabrás que dicha empresa acaba de presentar un programa de gestión del sonido bastante simpático. Lo han bautizado *RealJukeBox* y está concebido para convertirse en el centro neurálgico de todo lo relacionado con la música en PC:



gestión del MP3 en lectura y en código, administración de CDs, de bibliotecas de archivos, etc. En definitiva, todo lo que *Windows Media Player* aún no es capaz de hacer. El único problema es que un usuario más listo que los demás ha descubierto que cada vez que se inicia *RealJukeBox* en un PC conectado a Internet, este software envía a su creador ciertas informaciones como el número de canciones grabadas en el disco duro, los formatos de los archivos más utilizados, el modelo de walkman MP3 utilizado (si es que tienes uno), etc. En definitiva, un montón de información que sólo importa al usuario. Obviamente, no se indica en ningún lugar que este programa funciona así, y RealNetworks no sabe qué decir, aparte del típico "Sí, no, bueno, pues eso." Total, que no han tomado una posición oficial clara, pero te mantendremos informado. ■

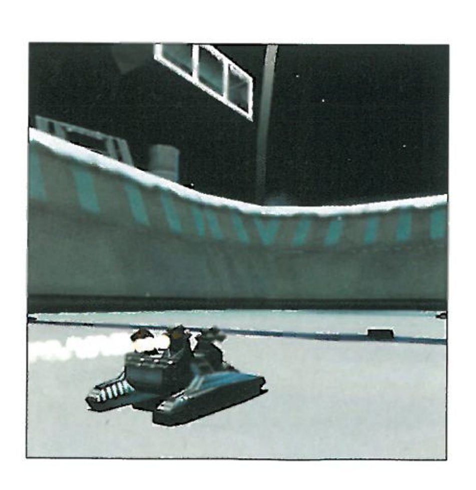
El montaje de vídeo

PINNACLE Systems anuncia el DV 500, una nueva plataforma de montaje de vídeo con Windows95, 98 o NT, que combina a la vez fuentes analógicas y digitales, como el formato DV. El DV 500 se presenta bajo la forma de una tarjeta PCI con conectores de entrada y salida. El montaje se efectúa con el formato DV nativo, por lo tanto no es necesaria la compresión ni el disco duro de alta capacidad. El DV 500 se vende con *Adobe Premiere* en versión 5.1 completa. El único detalle que falla es el precio: unas 190.000 pesetas. ■



¿Y las tres leyes?

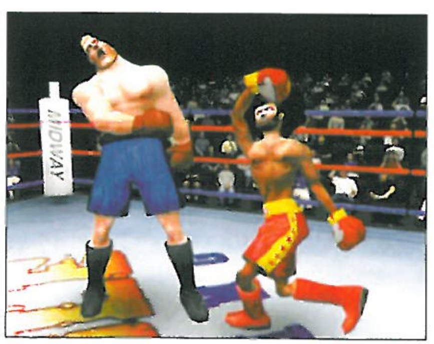
MINDROVER: The Europa Project, de CogniToy, propone unos principios de juego originales que recuerdan mucho a la gama de juguetes Lego Mindstorm. Utiliza varias herramientas y lenguajes de programación para crear tu propio vehículo-robot autónomo superando diversos desafíos. En este primer juego de programación estratégica, empezarás con un vehículo vacío al que tendrás que ir añadiendo progresivamente diversos módulos (sensores, armas, motores, etc.), que se regulan con el sistema de programación visual del programa. Obviamente, el juego está completamente abierto al Multijugador y podrás enfrentarte a los robots de usuarios del mundo entero. El potencial del juego permite la construcción de robots complejos que pueden beneficiar de una programación bastante detallada. No dudes en visitar el site oficial de *Mindrover; The Europa Project* en http://www.cognity.com. ■



Dreamcast



LA Dreamcast salió a principios de octubre y se vendió muy bien durante las primeras semanas. Con la nueva consola de Sega, la distancia entre consola y PC se reduce. ¿Es eso motivo suficiente para ir olvidándose del PC para jugar y empezar a navegar por Internet? Primer balance: por sus posibilidades lúdicas, ¡la bestia tiene potencia! El procesador gráfico con una Power VR 2 combina visualización de multitud de polígonos, abundancia de efectos visuales (transparencias, deformaciones, etc.) y una increíble fluidez, tal como lo muestra el juego-escaparate de Sega, *Sonic Adventure*, que pone en escena al insoportable erizo azul. Aunque el juego no es muy interesante, ya que a veces es DEMASIADO rápido, el potencial de la Dreamcast salta a la vista, ¡y de qué manera! Por desgracia, los demás juegos disponibles tienen demasiados defectos lúdicos: *Sega Rally 2* está mal acabado, *Blue Stinger*, de Activision, es un sucedáneo soporífico de *Resident Evil, Millenium Soldier* es la versión Dreamcast de *Expendable* (mucho espectáculo y poco juego) e incluso *Powerstone*, un juego de puños y bofetadas de Capcom, resulta insípido, con una jugabilidad bajísima. De entre los juegos que hemos podido testear, sólo el excepcional *Soulcalibur*, de Namco, y *Ready to Rumble*, de Midway, resultan divertidos. Pero no emitamos juicios definitivos y dejemos que los desarrolladores tengan tiempo de dominar la consola y de profundizar en el interés de los juegos, como ocurrió cuando salieron las primeras PlayStations. Nuestras principales críticas hacia la Dreamcast tienen que ver precisamente con aquello que debería haberla acercado al PC, a saber, la conexión a Internet. El módem 33.600 integrado es insuficiente y la resolución de un televisor no permite navegar cómodamente, ya que la mayoría de sites están en 800 x 600 como mínimo. Sin embargo, un conector opcional permite una visualización en 5.800 x 600 en un monitor. El pad de la consola está poco adaptado a Internet (para esta actividad, sólo el teclado de la Dreamcast y su mouse son útiles). Esperemos que haya suficientes juegos para poder jugar en Internet. Quizás consigan realzar así la calidad *on-line* de la consola. Dejemos a un lado la diferencia de precios. Las capacidades de la consola superan ampliamente a todas las demás consolas del mercado, pero de momento no perjudican a los mejores PC actuales. Sin embargo, la Dreamcast supone un verdadero acercamiento entre ambos soportes. Con la próxima llegada de la PlayStation 2 de Sony, la Dolphin de Nintendo y el proyecto de consola de Microsoft, las diferencias se reducirán, aunque el PC sin duda siempre será un pelín superior, ya que todos los desarrollos de programas se originan a partir del mismo. ■



● **Ready to Rumble, distribuido por Infogrames.**



● **El VMS sirve como tarjeta para guardar y como pequeña consola portátil para los juegos bonus.**



● **Soulcalibur de Namco.**



Re-bleem

Bleem!, el emulador de PlayStation para PC sigue evolucionando con una reciente versión 1.5 cada vez más compatible y más rápida. Además de esto, la empresa Bleem LLC prepara otro proyecto *top secret*. En otras palabras, que seguro que están preparando un emulador Dreamcast. Les encanta crearse enemigos ¿o qué? O será que se han enamorado de un juez federal de la corte de Los Angeles y hacen lo posible para verlo cada día...

De hecho, mucho mejor

Nadie es perfecto. *The Tournament*, de GT Interactive, se está tomando su tiempo antes de salir. La versión testeada hace ya algún tiempo, que GT consideró como absolutamente testeable, resulta ser ahora totalmente obsoleta ¡por suerte! Las últimas versiones presentan un juego más rápido, con unos *bots* más listos. Total, que *The Tournament* gana puntos. Volveremos a hablar del tema cuando la versión esté disponible en las tiendas...



Domine Office 2000

Es cierto que Microsoft mantiene una situación de dominio apabullante en el ámbito de los programas más utilizados. Con su conjunto de aplicaciones integradas, entre las que se incluyen un procesador de texto, una hoja de cálculo y una base de datos, la compañía ha conseguido que sus programas se conviertan en un estándar. Si no quieres luchar contra esta situación, es necesario unirse a ella. Y para eso, hay que dominar los programas en cuestión. Y a menos que tengas a un/a amigo/a paciente que te vaya explicando, lo mejor es comprar un manual. Uno de los más completos es éste, por ejemplo, porque habla de la edición profesional de Office 2000, que a Word, Excel, Access y PowerPoint añade Publisher (autoedición) y Photo Editor (retoque de imagen) y herramientas para Internet. El lenguaje de este libro es asequible para cualquier lector (como otros libros de la editorial). *Domine MS Office* va con un CD-Rom con ejercicios y archivos con los que se puede practicar por cuenta propia.

Domine Office 2000
Autor: Francisco Pascual
5.950 ptas., 867 páginas
Ra-Ma Editorial, 1999



Compras para todos

por Francisco J. Moya

NO SE TRATA DE ARTÍCULOS DE PC FUN. NOSOTROS SOLAMENTE NOS HEMOS DADO UN PASEO POR VARIOS SITIOS Y HEMOS ENCONTRADO ESTOS PRODUCTOS. ECONÓMICOS, CURIOSOS, INÚTILES, SORPRENDENTES... NOSOTROS TE LO CONTAMOS Y TE DECIMOS DÓNDE LOS ENCONTRAMOS. EL RESTO CORRE DE TU CUENTA.



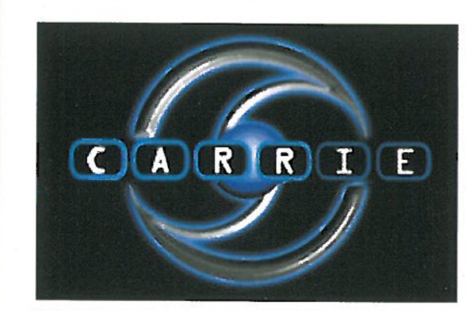
Mata a unos cuantos malos malosos

DENTRO la colección Replay, se reedita *Duke Nuke 3D*, juego de tipo Doom repleto de humor negro y que en su momento compitió con la primera entrega de *Quake*. ¿La historia? Lo de siempre: matar a todo lo que se ponga por delante e ir pasando pantallas hasta llegar al éxtasis final, al desahogo absoluto: la catarsis, vamos. ■

Precio
2.995 ptas.
Dirección
El Corte Inglés (toda España)

Pentium III clínico

ESTE ordenador con procesador Pentium III a 500 MHz ofrecido por Carrie, veterana empresa informática de Barcelona, ofrece prestaciones como para satisfacer a un gran número de usuarios: 64 Mb RAM, 10,2 Gb de disco duro, CD-Rom x44, tarjeta gráfica S3 Savage de 8Mb, tarjeta de sonido Sound Blaster 128, monitor de 15 pulgadas, teclado y ratón. ¡Al ataque! ■



Precio
150.684 ptas (IVA incl.)
Dirección
www.carrie.net Telf. 93 41082 80

A la última



EL DVD está llamado a ser (si no lo es ya) el sustituto del CD. En el mismo espacio que un CD, el DVD contiene un montón de información más: permite mejor calidad de imagen, mayor capacidad de almacenamiento... Este lector de Pionner (modelo A03S), permite al lector instalar en su PC a un precio correcto esta última tecnología y tener la sensación de que no hay nada más moderno (cosa rara en informática)... ■

Precio
17.900 ptas.
Dirección
Tiendas FNAC (toda España)

Convierte tu PC en una TV

DISTRÁETE mientras trabajas con tu ordenador. Gracias a esta tarjeta de sencilla instalación y tras conectarla a una toma de antena, a través del monitor podrás ver canales de TV (e incluso, con un software adecuado, descifrar algunas señales codificadas; pero esto no debería decirse aquí... ¡glups!). Y con otra tarjeta, podrás llevar esas señales a un vídeo. Pero esto ya sería más caro. El modelo lleva el bonito nombre de Zoltrix TV Max..■



Precio
9.900 ptas.
Dirección
Toys'R'Us (toda España)

Imagen digital total



NO hay nada más cool en este momento que tener una cámara digital. Para que esto no suponga un desembolso terrible, Hewlett Packard ofrece desde hace poco una cámara sin grandes pretensiones, pero la mar de apañada. Su sensor da una resolución de 1 megapíxel y es capaz de almacenar hasta 80 fotos. Funciona con pilas. ■

Precio
Unas 60.000 ptas.
Dirección
http://www.hp-expo.com/es

CD-ROMs al mejor precio

AHORA que las capacidades del disquete se han quedado pequeñas, una de las opciones más baratas de almacenamiento masivo es grabar CD-ROMs. Una grabadora de CDs no es excesivamente cara (quizá la más barata sea una Traxdata. Graba a 2x y lee a 24x, y cuesta unas 24.000 ptas.). Y lo más barato de todo son los CD-ROMs vírgenes. Unos de los más económicos con marca propia son los de la cadena de tiendas Jump, que acaba de inaugurar su tienda número 100. ■



Precio
125 ptas. (discos de 74 minutos)
Dirección
Toda España. Información: 902 23 95 04

Impresora ciertamente... doméstica

EN plena lucha por ofrecer impresoras baratas pero de calidad, Hewlett Packard lanza al ruedo la HP Deskjet 720C con la intención de que haga una buena faena. Es capaz de imprimir hasta 8 páginas por minuto (4 en color), de alcanzar una alta verosimilitud en la reproducción de fotos, y de ofrecer una resolución de 600 ppp (puntos por pulgada). Bien, ¿no? ■

Precio
27.724 ptas.
Dirección
Tiendas BEEP (toda España)

Multimedia para aprender inglés

EN la radio son frecuentes los anuncios que fomentan el aprendizaje del inglés, por ser muy importante para el trabajo, para la vida en general, para viajar... Una de las soluciones para esta cuestión (hablar inglés, *of course*) es este sólido curso interactivo de Planeta DeAgostini. La larga tradición de esta editorial en la enseñanza de idiomas mediante fascículos culmina en este CD-ROM, que contiene diálogos, vídeos, ejercicios... Pero el pack del curso lleva, además, otros tres CD-ROMs en los que hay ejercios extra, un diccionario bilingüe y una biblioteca de consulta. Una obra completísima a un precio ajustado. Algunos packs regalan además un diccionario de inglés en papel. ■

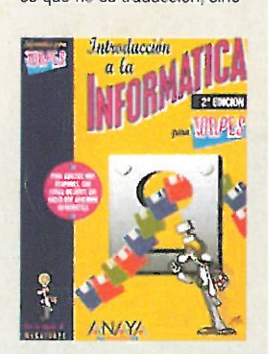


Precio
12.900 ptas.
Dirección
En librerías y quioscos

libros

Introducción a la informática para torpes

La colección *Informática para Torpes* ofrece un conjunto de obras muy buenas para ayudar a dar los primeros pasos con un ordenador. Según la editorial, esta colección está indicada para "*todas aquellas personas que encuentran difícil aprender informática, ya sea por falta de tiempo, por su 'temor' ante los ordenadores, o por la obligación de aprender a manejar éstos*".
Una ventaja de esta colección es que no es traducción, sino



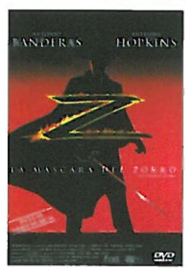
que está escrita por autores españoles, lo que acerca el lenguaje y los ejemplos al lector. Para que sea más ameno, el lector está acompañado por Cosme Romerales, un oficinista que se convierte en el superhéroe informático Megatorpe, que sufre todos los males del que comienza. Es un personaje creado por "Forges".
Este título, quizá el primero que debería leer todo aquel que dé su primeros pasos en este mundo, expone de forma divertida los conocimientos necesarios para introducirse en el mundo informático.

Introducción a la informática para torpes
Colección: Informática para Torpes
Autor: Kosme J. Del Teso
312 páginas, 2.895 ptas.
Anaya Multimedia

Las películas en DVD

Por Tomàs Pardo

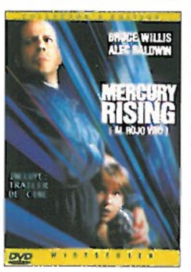
LA MÁSCARA DEL ZORRO



Don Diego de la Vega, tras más de 20 años luchando como el Zorro, encuentra su sucesor en un joven bandido llamado Alejandro Murieta. Con su espada, su capa y la marca de la 'Z', el nuevo Zorro luchará para defender a los pobres y a los débiles, y para vengar las injusticias. Este film, producido por Spielberg, supuso el lanzamiento definitivo de dos de sus protagonistas: Antonio Banderas y Catherine Zeta-Jones. Un gran film de aventuras, repleto de buen humor, y que contiene un buen número de alicientes extras (trailer, entrevistas, filmografías, escenas eliminadas, vídeoclips...) en su versión DVD.

INFO
Idiomas
Español, inglés, italiano
Subtítulos
Español, inglés, italiano y portugués
Distribuidor
Columbia Home Video

MERCURY RISING (AL ROJO VIVO)



Art Jeffries, un agente renegado del FBI, se enfrenta a despiadados agentes federales con el fin de proteger a Simon, un niño autista, que ha descifrado un nuevo código del gobierno aparentemente indescifrable. Interesante film de acción e intriga cuyo principal peso se reparte entre Bruce Willis (en un papel más serio de lo acostumbrado) y Alec Baldwin (en una cruel y sádica interpretación de las muchas entre las que últimamente se prodiga). Un película interesante por su argumento y no sólo por sus protagonistas. Los extras incluyen escenas eliminadas, filmografías, trailer y Cómo se hizo.

INFO
Idiomas
Español, inglés, italiano, francés...
Subtítulos
Francés, inglés, alemán, holandés, sueco...
Distribuidor
Universal

BABE UN CERDITO EN LA CIUDAD

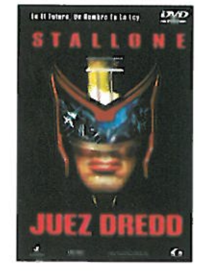


Los tres mosqueteros, Babe, Ferdey y Mrs. Hoggett, inician su viaje hacia el corazón de la gran ciudad, donde encontrarán obstáculos insalvables, enemigos que se convertirán en amigos, y dinero para salvar la granja de la que se han visto obligados a marchar. Una vez más, el enorme y firme corazón de Babe le permitirá realizar increíbles milagros. Esta divertida secuela de *Babe, el cerdito valiente* no alcanza las cotas de originalidad y ternura de su antecesora, pero contiene secuencias memorables repletas de emoción y buen humor. Extras: trailer, filmografías, salvapantallas.

INFO
Idiomas
Español, inglés, italiano, francés
Subtítulos
Inglés, francés, griego, árabe y portugués
Distribuidor
Universal



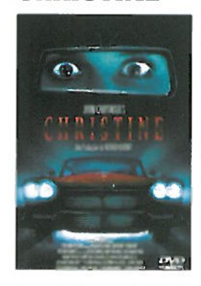
JUEZ DREDD



La corrupción y la violencia han sembrado el caos en Mega-City Uno, un apocalíptico paisaje urbano con torres de más de un kilómetro de altura e infinidad de vehículos aéreos que no cesan de sobrevolar sus calles. Para procurar el orden existe un cuerpo capaz de aplicar tanto la justicia como la ley. Son... los Jueces, jurado y ejecutores. Y hay uno especialmente frío, temido por todos. Es el juez Dredd. Sylvester Stallone da vida a este personaje de cómic con singular convicción. Parece como si sus creadores hubieran tomado el rostro inmutable de Sly para crear el personaje (tenéis que ver el film y leer el cómic para comprender). El trailer, la filmografía y el Cómo se hizo forman parte de los extras.

INFO
Idiomas
Español, inglés, catalán
Subtítulos
Español e inglés
Distribuidor
Lauren Home Video

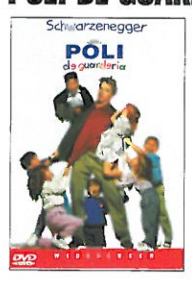
CHRISTINE



Nació en Detroit... en una línea de montaje de automóviles. Pero no es un coche cualquiera. En el fondo de su chasis se aloja el mismísimo diablo. Es Christine, un Plymouth del 58 rojo y blanco, cuyo único equipamiento de serie es un deseo de venganza insaciable, que hiela la sangre a cualquiera y que destruye todo aquello que encuentra en su camino. El director John Carpenter (director y creador del film *Halloween* y de *Michael Myers*, su desquiciado protagonista) recrea y añade una peculiar tensión a la adaptación de la terrorífica novela de Stephen King. 15 años después de su estreno, el film sigue siendo desprendiendo una sensación inquietante.

INFO
Idiomas
Español, inglés, italiano, francés, alemán
Subtítulos
Español, inglés, italiano, francés, alemán...
Distribuidor
Columbia Pictures

POLI DE GUARDERÍA



Schwarzenegger da vida a un policía que se hace pasar por profesor de guardería con el fin de atrapar a un peligroso criminal. Tras haber conseguido meter a los niños a su cargo en vereda y ganarse el afecto de una guapa profesora (Penelope Ann Miller), se prepara para un enfrentamiento final con su perseguida presa. El director Ivan Reitman (*Los gemelos golpean dos veces, Cazafantasmas I* y *II*) demuestra lo cómodo que se siente en el terreno de la comedia con esta divertida película en la que nos muestra la faceta cómica de un Schwarzenegger que, en 1990, sólo era conocido por sus actuaciones en *Terminator, Conan, Predator*... Los extras ofrecen el trailer y filmografías.

INFO
Idiomas
Español, inglés, italiano, francés, alemán...
Subtítulos
Inglés, francés, alemán, portugués, holandés...
Distribuidor
Universal

¿Quieres libertad de impresión?
Con las nuevas EPSON STYLUS COLOR, el límite lo pones tú.



EPSON STYLUS™ COLOR 460
Inyección de tinta de 4 colores y 720 ppp • 4 ppm en texto negro y 2,5 en texto color

EPSON STYLUS™ COLOR 660
Inyección de tinta de 4 colores y 1.440 ppp • 5 ppm en texto negro y 3,5 en texto color

EPSON STYLUS™ COLOR 760
Inyección de tinta de 4 colores y 1.440 ppp • 7 ppm en texto negro y 6,8 en texto color

EPSON STYLUS™ PHOTO 750 / MILLENNIUM
Inyección de tinta de 6 colores y 1.440 ppp • 6 ppm en texto negro y 5,5 en texto color

EPSON STYLUS™ COLOR 860
Inyección de tinta de 4 colores y 1.440 ppp • 9,5 ppm en texto negro y 9,3 en texto color

¿Quieres inventar, probar y descubrir nuevas cosas con tu impresora? ¿Quieres una impresión más rápida y silenciosa? ¿Colores más brillantes? ¿Más resolución?... Con las nuevas impresoras **EPSON STYLUS COLOR** y **EPSON STYLUS PHOTO** disfrutarás, gracias a la exclusiva tecnología ***PerfectPicture Imaging System***, de todo esto y más: hasta **9,5 ppm en texto negro y 9,3 ppm en texto color**, auténtica calidad fotográfica **(1.440 ppp y 4 ó 6 colores)**, total compatibilidad Mac y PC... y, por supuesto, con la garantía del líder. Porque, con EPSON, ¡el límite lo pones tú!

Junto con tu impresora, recibirás tu Kit de Bienvenida, con instrucciones, trucos , sugerencias...



3 AÑOS DE GARANTÍA
EPSON
COVERPLUS
O P C I O N A L

SOLICITA INFORMACIÓN AL
902 49 59 69
De Lunes a Viernes de 9h a 14h y de 15h a 17:30h
http://www.epson.es





IMPRESORAS • CONSUMIBLES • ESCÁNERES • PROYECTORES • CÁMARA

AVGVSTA BBT



El PC adecuado



CON el juego adecuado

ESTAS NAVIDADES OFRECERÁN ABUNDANTES JUEGOS DE CALIDAD. EL DOSSIER DEL MES ESTÁ AQUÍ NO SÓLO PARA AYUDARTE A ELEGIR, SINO TAMBIÉN PARA ACONSEJARTE ACERCA DE LAS CONFIGURACIONES MATERIALES Y DE LOS PERIFÉRICOS QUE PUEDES MEJORAR O COMPRAR PARA DISFRUTAR PLENAMENTE ESTOS JUEGOS.

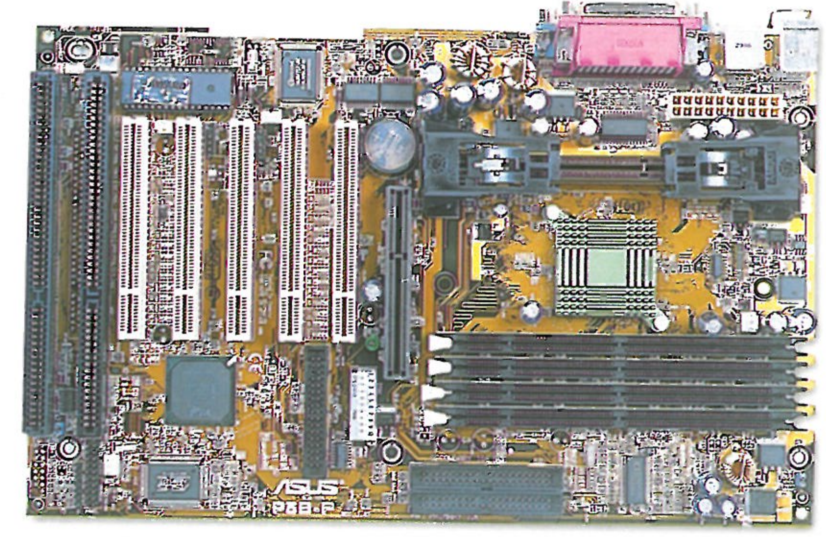
PRIMERA posibilidad, tienes un PC. No pasa nada, nadie es perfecto. De los grandes juegos modernos, ¿cuáles funcionarán? ¿Qué mejoras puedes aportar a tu máquina para sacar el mejor partido del juego del que te has enamorado? Segunda posibilidad, todavía no tienes PC. No pasa nada, nadie es perfecto. ¿Cuáles son los juegos de los que seguro que te vas a enamorar y qué máquina vas a tener que comprar para que funcionen? Una gran cantidad de juegos, máquinas, periféricos y demás accesorios invaden el mercado en este final de milenio, pero ahí estamos nosotros, para despejar el terreno... Ya se sabe, decir Navidades equivale a decir hombres de buena voluntad, y *pecés* que beben en el río, y tal y cual... En estas páginas encontrarás, clasificados por género, los mejores juegos del momento, acompañados de explicaciones sobre el material (componentes y periféricos) que requieren. Obviamente, no queremos decir con eso que tal tipo de juego requiere imperativamente tal configuración, puesto que cada juego es un caso particular. Además de la potencia del PC, la tarjeta 3D y los demás componentes internos o externos, nos fijaremos en todos los elementos que representan pequeñas mejoras. Asimismo, y sobre todo en lo que se refiere a las entrañas mismas del PC, si crees que los Reyes pueden ser muy generosos contigo y regalarte un PC de muerte, mucho más potente de lo que tus necesidades lúdicas te exigen, ¡no lo dudes! Nunca se sabe: a lo mejor el próximo juego que te guste será muy ávido en términos de potencia, o quizás te llame la atención otro estilo de juego que necesita más recursos materiales. Dicho esto, y considerando que el fin del mundo está previsto para el 1 de enero del 2000, el tema de los juegos debería importarnos menos que el color del tercer par de calcetines que Isabel Pantoja le compró a su Paquirríííín, dado que ya no habrá Internet, ni electricidad ni nadie en la Tierra. Sea como sea, para estas últimas Navidades antes del Apocalipsis (bien pensado, pásate a Papá Noel, que los Reyes lo van a tener crudo), te presentamos todo lo que necesitas para que tu PC y tu juego preferido formen una pareja armoniosa. ■



Máquina de base

ESTÁ MUY BIEN ESO DE QUERER COMPRAR LA ÚLTIMA MÁQUINA DE MODA EN TRESDÉ CON SONIDO DOLBY SURROUND Y ESO Y LO OTRO... PERO ¿HAS PENSADO EN TU POBRE PC QUE TIENE QUE MANEJAR TODOS ESTOS BYTITOS QUE NO DEJAN DE MULTIPLICARSE?

EL placer derivado del juego se desprenderá tanto de la calidad del juego en sí como de las condiciones en que lo utilices. Aunque se pueden hacer funcionar juegos (por ejemplo, de estrategia) en un PC de unas 185.000 ptas. equipado con un Celeron 400, una Voodoo Banshee y una pantalla de 15 pulgadas, este equipamiento se limita a resoluciones de 640 x 480 en miles de colores y no se dispondrá de potencia suficiente para jugar a juegos de simulación o de *quake-like*, mucho más voraces en recursos. La primera pregunta que tienes que formularte es: ¿qué tipo de jugador soy? Si sólo te interesan las simulaciones de vuelo, necesitarás una configuración muy potente con un muy buen *joystick*. Para los juegos de carreras y/o de deportes, un PC medio con un buen volante o un buen *paddle* será suficiente. Los juegos de estrategia necesitan muy poca potencia, pero se muestran en todo su esplendor con una pantalla grande y, ¿por qué no?, con el equipamiento necesario para jugar en red. Los juegos de aventura y de rol son juegos de ambiente en los que la dimensión sonora es primordial, y en cuanto a los *quake-like*, son los reyes de la red y del mouse ultrarrápido para no perder ni un *frag* frente a tus amigos. Para cada categoría de juego vamos a presentarte los puntos clave para elegir correctamente una nueva máquina o para mejorar la que ya tienes. O sea que empezaremos por detallar, componente tras componente, lo que llamaremos un PC piloto o estándar y que permite jugar en condiciones medias a cualquier juego. Para esta máquina, nos hemos fijado un presupuesto limitado a unas 210.000 ptas. El principal interés del PC es su evolutividad y su modularidad. Conviene extremar la cautela con respecto a la tendencia reciente que consiste en presentar máquinas con todo integrado, pues aunque hoy pueden parecer suficientes para una utilización lúdica, lo cierto es que serán obsoletas al cabo de pocos meses. De modo que huye de las máquinas que utilizan soluciones a base de *chipset* i810, que integran una tarjeta de vídeo del nivel de una TnT y que ni siquiera disponen de un zócalo AGP para poder cambiar de tarjeta gráfica. ■



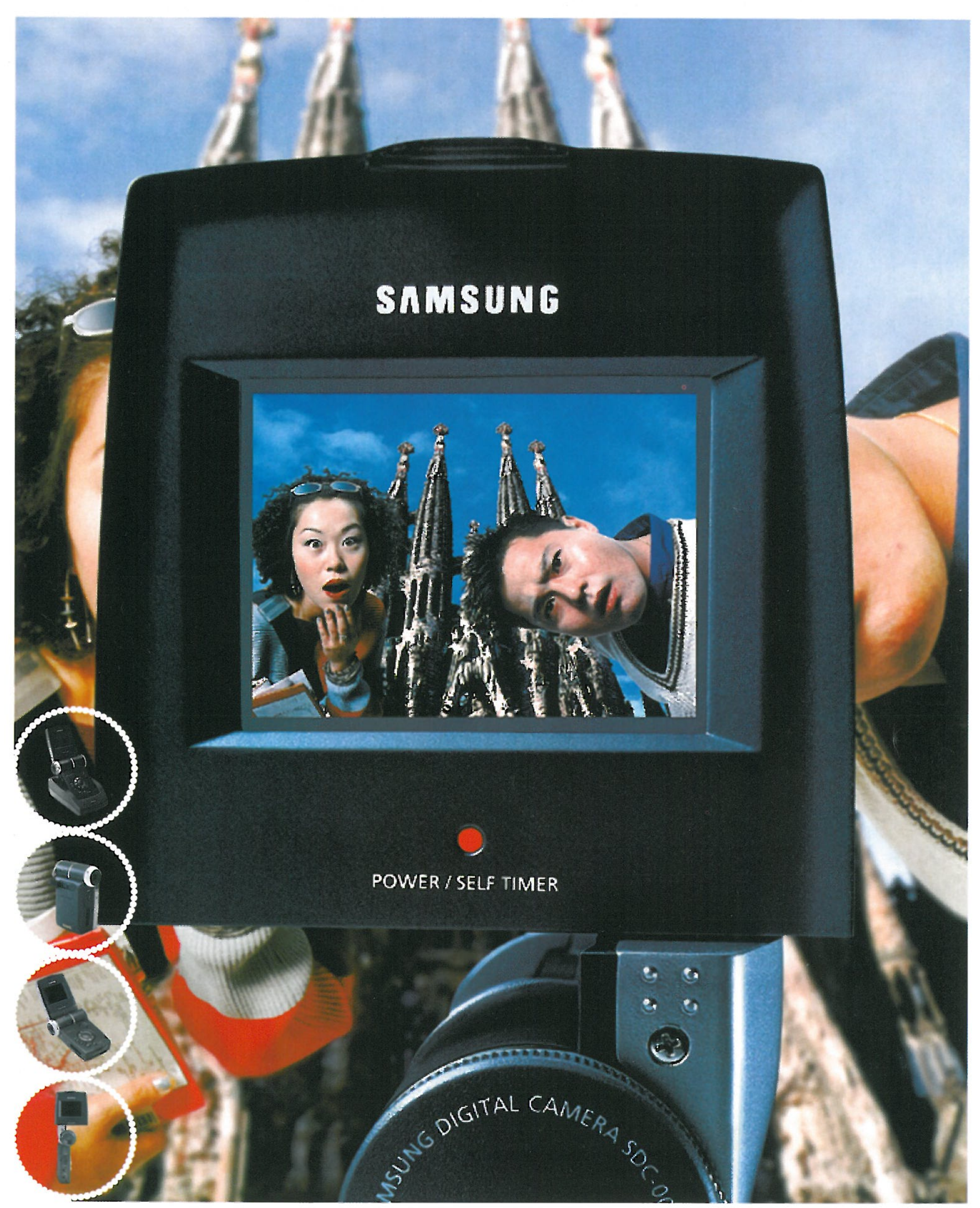
● **Una placa base de calidad y reciente te permitirá disponer de un PC evolutivo.**

Configuración estándar

Toda la arquitectura del PC se basa en la placa base. La evolutividad y la potencia de tu máquina dependen de su correcta elección. Ésta es, en detalle, la configuración estándar que te proponemos:

- Caja ATX semitorre (unas 5.500 ptas.)
- Placa base BX Asus P3B-F (unas 33.500 ptas.)
- Procesador Celeron 400 MHz con adaptador Slot 1 (unas 26.500 ptas.)
- 64 Mb de RAM (unas 17.000 ptas.)
- Disco duro 13 Gb UDMA66 (unas 23.000 ptas.)
- Tarjeta 3D TnT2 M64 (unas 28.000 ptas.)
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 128 (unas 4.000 ptas.)
- Pantallas acústicas Altec Lansing ACS 43 (unas 9.000 ptas.)
- Pantalla 17 pulgadas LG 775FT (unas 51.000 ptas.)
- Lector CD IDE 40x Toshiba (unas 9.500 ptas.)
- Teclado y mouse estándar (unas 3.000 ptas.)

Bien. Ésta es una máquina equilibrada y evolutiva que te costará alrededor de 210.000 ptas. y que te permitirá hacer funcionar correctamente la mayoría de juegos del mercado.



Ni tú ni nadie ha visto una cámara fotográfica digital como la de Samsung.

La nueva SDC-007 de Samsung lo tiene casi todo pequeño. El panel TFT Color. La diminuta óptica. O la batería de Níquel Hidruro que se recarga en menos de una hora. Y, sin embargo, la nueva SDC-007 es enorme en prestaciones. Con una resolución de hasta 1152 x 864 píxeles. Una profundidad de color de 24 bits. Una capacidad de 4 MB de la tarjeta de memoria extraíble, usando el formato de compresión JPEG. La posibilidad de conectarle un flash. O la disponibilidad de una salida de vídeo NTSC o PAL para ver las fotos por TV. Prepárate para captar caras de sorpresa ante su tamaño. Al fin y al cabo es la cámara fotográfica Digital más compacta que haya visto nadie.

SAMSUNG

www.samsung.es



PC Simulación

Si hay un género lúdico que exprime la potencia de tu PC ¡éste es sin duda la simulación de vuelo! Los juegos de aviones siempre han estirado al máximo las configuraciones, y los mejores, es decir, los más voraces, también imponen nuevos referentes en materia de calidad gráfica. Además, no se puede ignorar la complejidad del modelo de vuelo y de la inteligencia artificial, ya que son elementos imprescindibles para conseguir un buen simulador aéreo o espacial. ¡Y es que estos detallitos se agradecen!

EL PC de un fanático de la simulación deberá emplear un procesador potente, con una excelente unidad de coma flotante (cálculo científico para la 3D). Los dos procesadores más interesantes del momento son el AMD Athlon y el recién salido Pentium III E (tecnología Coppermine). Es precisa una frecuencia mínima de 600 MHz para obtener una buena fluidez en algunos juegos como *Flight Simulator 2000*. El impacto en términos de prestaciones del bus externo a 133 MHz en el nuevo PIII E (que se convierte en PIII EB) es limitado, sobre todo teniendo en cuenta que las placas base que soportan oficialmente esta frecuencia no siempre están disponibles. Sólo el *chipset* i810 y el Via Apollo Pro 133, que están en venta, soportan realmente las frecuencias externas de 133 MHz (algunas BX las alcanzan pero provocan un *overclock* del *bus* AGP). Por desgracia, las prestaciones de estos últimos no son las que cabría esperar, de modo que es aconsejable esperar a que las nuevas placas base con *chipset* i820 (a principios de año) para hacerse con una máquina con un bus externo a 133 MHz.
En cuanto a Athlon, su arquitectura de séptima generación y sus tres unidades de cálculo en coma flotante le dan toda la potencia.
Si hablamos de tarjetas 3D, casi todos los nuevos simuladores se aceleran en modo Direct3D, de modo que hay que pensar en las mejores tarjetas 3D actuales: Ultra TnT2 y GeForce 256.
A los apasionados de *Flight Simulator* les conviene una Matrox G400 Max que, gracias a su función Dual Head (bipantallas), permite la visualización de instrumentos de la cabina en una pantalla y la visualización en otra. Los que ya disponen de una máquina pueden mejorar sus prestaciones añadiendo algo de memoria RAM (este tipo de juegos se encuentra más cómodos con 128 MB o más) y, sobre todo, cambiando de tarjeta 3D. El cambio de una tarjeta 3D del nivel de una Rage Pro a la generación de tipo Ultra TnT2 o, mejor aún, del nivel de una GeForce 256, es como una inyección de energía para una máquina que está envejeciendo. En cambio, se aconseja olvidarse de jugar a este tipo de juegos con un Pentium clásico e incluso con un Pentium II por debajo de 300 MHz. ■

Los mandos de la alegría

Para la simulación de vuelo es necesaria una palanca de mando del timón. Y como hay que ponerla cerca del pie es infernal, conviene que esté integrada al *joystick*. Pero resulta que el único sistema realmente práctico es la rotación del mando, y sólo lo proponen dos fabricantes: Logitech y Microsoft.
En Microsoft, tenemos el Sidewinder Precision Pro y el Force Feedback.
Pensamos que el force feedback, al menos tal y como se explota en los juegos actuales, ofrece muy poco interés, y desaconsejamos este gasto inútil. Queda el Precision Pro. No le falta nada.
Es completamente digital, no hace falta ajustarlo y visualiza una precisión notable en cualquier circunstancia. Además, es ergonómico, al menos para los diestros, y ofrece los clásicos mandos de gas y también recupera la tecnología de rotación del mando. Aparte de esto, presenta las mismas características que el de Microsoft, pero con dos pequeñas ventajas: el revestimiento es más agradable al tacto y el mando del gas es más progresivo. Aun así, la verdad es que resulta difícil decidirse por uno de ellos. Tienes que probarlos.
El de Logitech es más duro que el Microsoft, pero es una cuestión de gusto... y de dinero, porque en este tema, Logitech gana.

● Logitech Extreme Digital 3D

● Microsoft Sidewinder Precision Pro

PC de lujo

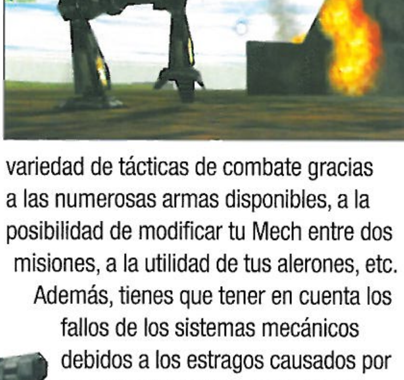
Comparado con la configuración de base, el PC Simulación es una máquina hinchada al máximo en casi todos los aspectos. Su precio se hace sentir (unas 460.000 ptas.)

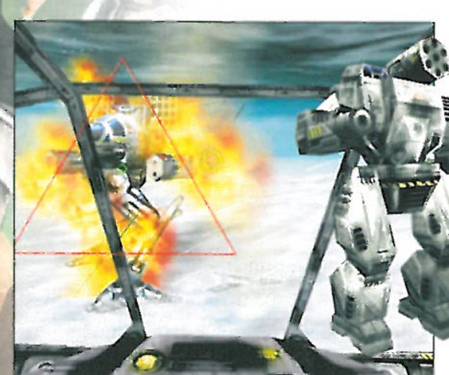
- **Caja ATX de semitorre (unas 5.500 ptas.)**
- **Placa base BX Asus P3B-F (unas 33.500 ptas.) o Athlon Asus K7M (unas 37.000 ptas.)**
- **Procesador Pentium III E a 600 MHz (unas 100.000 ptas.) o AMD Athlon a 600 MHz (unas 100.000 ptas.)**
- **128 Mb de memoria RAM (unas 35.000 ptas.)**
- **Disco duro 22 Gb UDMA66 (unas 50.000 ptas.)**
- **Tarjeta 3D GeForce 256 (unas 53.000 ptas.)**
- **Tarjeta de sonido Sound Blaster 1024 (unas 9.000 ptas.)**
- **Pantallas acústicas Creative Labs PS 2000 (unas 33.000 ptas.)**
- **Pantalla 19 pulgadas Nokia 446xS USB (unas 120.000 ptas.)**
- **Lector CD IDE 40x Toshiba (unas 9.500 ptas.)**
- **Teclado y ratón estándar (unas 3.000 ptas.)**



Mechwarrior 3

Si tu sueño siempre ha sido tener tu propio *Mazinger Z*, puedes hacerlo realidad con *Mechwarrior 3*, un juego de combate futurista que te pone al mando de robots bípedos de combate gigantes, en una campaña emocionante y variada. La magnífica realización gráfica del juego es un gozo visual: los decorados son detallados y múltiples, y los diversos objetos (enemigos, paisajes, etc.) están muy bien animados. El pilotaje de los Mechs, los robots de combate, es bastante complejo y ofrece una gran





variedad de tácticas de combate gracias a las numerosas armas disponibles, a la posibilidad de modificar tu Mech entre dos misiones, a la utilidad de tus alerones, etc. Además, tienes que tener en cuenta los fallos de los sistemas mecánicos debidos a los estragos causados por los enfrentamientos, ocuparte del sobrecalentamiento de tus armas energéticas, que podrían dañar tu Mech o provocar un paro de emergencia de los sistemas en pleno combate. *Mechwarrior 3* propone un futuro violento y grandioso que hará las delicias de todos los amantes de la animación japonesa a la *Robotech*. ■

VEREDICTO

Editor
Microprose
Config. recomendada
PII 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D
Precio
Menos de 8.000 ptas.

9/10

Freespace 2

Freespace 2 se desmarca de la gran mayoría de juegos de combate espacial por la complejidad del pilotaje, muy similar a la de los simuladores de vuelo clásico. En una gran guerra sideral en la que se enfrentan tres razas espacio-peregrinas, tienes que luchar a bordo de diversos cazas espaciales en medio de magníficas nebulosas y, en ocasiones, alrededor de naves gigantescas que no tienen nada que envidiar a las de *La Guerra de las Galaxias*. Los principios de la física son respetados, y deberás tener en cuenta las



modificaciones de impulsos vectoriales (parcialmente compensadas), las perturbaciones magnéticas, las averías de tu nave, etc. La realización de *Freespace 2* es de gran calidad, sobre todo gracias a unos grafismos fantásticos y a una campaña con un guión inteligente. La duración de vida del juego está compensada por un editor de misiones de fácil acceso, un modo Multijugador muy trabajado, en *dogfight* espacial o en cooperativo. Vale, es ciencia ficción, pero ¡no han escatimado esfuerzos para que nos creamos que es la realidad! ■

VEREDICTO

Editor
Interplay
Config. recomendada
PII, 32 MB de RAM, tarjeta compatible D3
Precio
Menos de 8.000 ptas.

8,5/10



Falcon 4.0

Con su *Falcon 4.0*, Microprose demuestra una vez más que saben hacer simulaciones de vuelo militar realistas al máximo, de esas que hacen despegar a cualquier piloto virtual. El juego es muy complejo (pero estén tranquilos los aficionados: hay opciones que permiten facilitar la simulación para que a los novatos les sea más accesible) y propone, además, una campaña no lineal en la que puedes implicarte hasta dónde quieras. Aunque tienes poco dominio sobre el

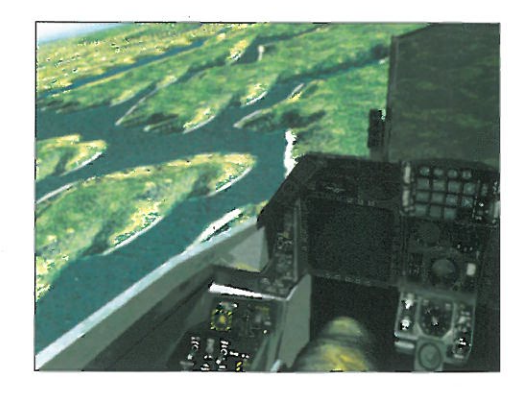


conjunto de tu ejército, puedes elegir las misiones que te interesan, modificar tus órdenes de misión en vuelo o crear tus propios planes. *Falcon 4.0* es uno de los simuladores de vuelo que más recursos consume, lo que se explica por la calidad de los grafismos y, sobre todo, por su gran complejidad de juego. Se asemeja mucho, pero que mucho, a los simuladores de vuelo del ejército, lo que sin duda cautivará a todos los pilotos de jets virtuales que también podrán lanzarse en campañas persistentes en escuadrillas por Internet. ■

VEREDICTO **9/10**

Config. recomendada
P II 333, 64 Mb de RAM, tarjeta D3D

Editor	Precio
Microprose	Menos de 9.000 ptas.



Combat Flight Sim

Si te gustan las simulaciones de combate de la Segunda Guerra Mundial, es probable que ya tengas este juego que se ha convertido en un referente en la materia desde que salió. Si no es así, date prisa... La batalla de Inglaterra y la ofensiva aliada en Europa a partir de1943 sirven de marco a unos enfrentamientos sobrecogedores en fantásticos decorados. Cada uno de los ocho aparatos que aquí se proponen posee una personalidad marcada y diferencias reales de comportamiento. La modelización ha sido muy trabajada y los aficionados se alegrarán de poder disponer de auténticos Warbirds, fieles hasta en el ruido de los motores y en sus históricas cabinas. De muy fácil aproximación, *Combat Flight Sim* permite al jugador aumentar su nivel de dificultad a medida que va dominando el juego. Lástima que su arquitectura abierta no haya generado más extensiones en la línea de *Flight Simulator*, del mismo editor. ¿Cuándo llegará la versión de la guerra del Pacífico, que esperamos con tanto anhelo? ■





VEREDICTO	9/10
Config. recomendada	
P333, Tarjeta compatible D3D	
Editor	Precio
Microsoft	Menos de 9.000 ptas.

Mig Alley

buen precio

Para triunfar en *Mig Alley* hay que ser un piloto emérito así como un hábil estratega. Es que además de su parte de simulación de combate, hay que decidir, en cada vuelta, sobre los blancos por atacar y sobre el apoyo de las tropas en tierra. Y el principio de la guerra de Corea, que es el marco del juego, ofrece un auténtico desafío. Por suerte, el jugador, americano (¡obligatoriamente!) dispone del mejor aparato de la época: el F-86 Sabre. En modo Realista, su pilotaje es una delicia, ¡eso cuando acepta no iniciar una barrena! Incluso en el modo más sencillo, nada que ver con un juego de arcade. Sin embargo, a pesar de su elevada dificultad global, este juego ofrece sensaciones excepcionales durante los combates aéreos. El ambiente sonoro, la gran cantidad de aviones presentes, su excelente modelización, la ausencia de misiles que convierte las misiones en muy valiosas, todo se convierte en una recompensa para los más tozudos que se han pasado largas horas hasta domar a la bestia. A continuación, sólo te tendrás que hacer lo mismo con los demás jets y el Mustang... ■





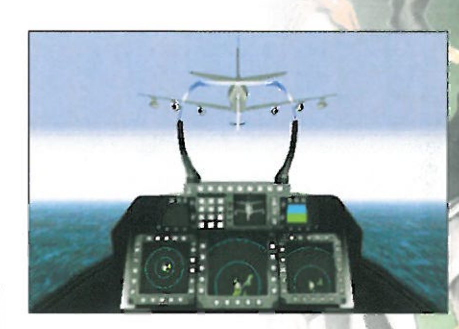


VEREDICTO	8/10
Config. recomendada	
P333, 64 Mb de RAM, tarjeta compatible D3D	
Editor	Precio
Empire	Menos de 3.000 ptas.

Total Air War

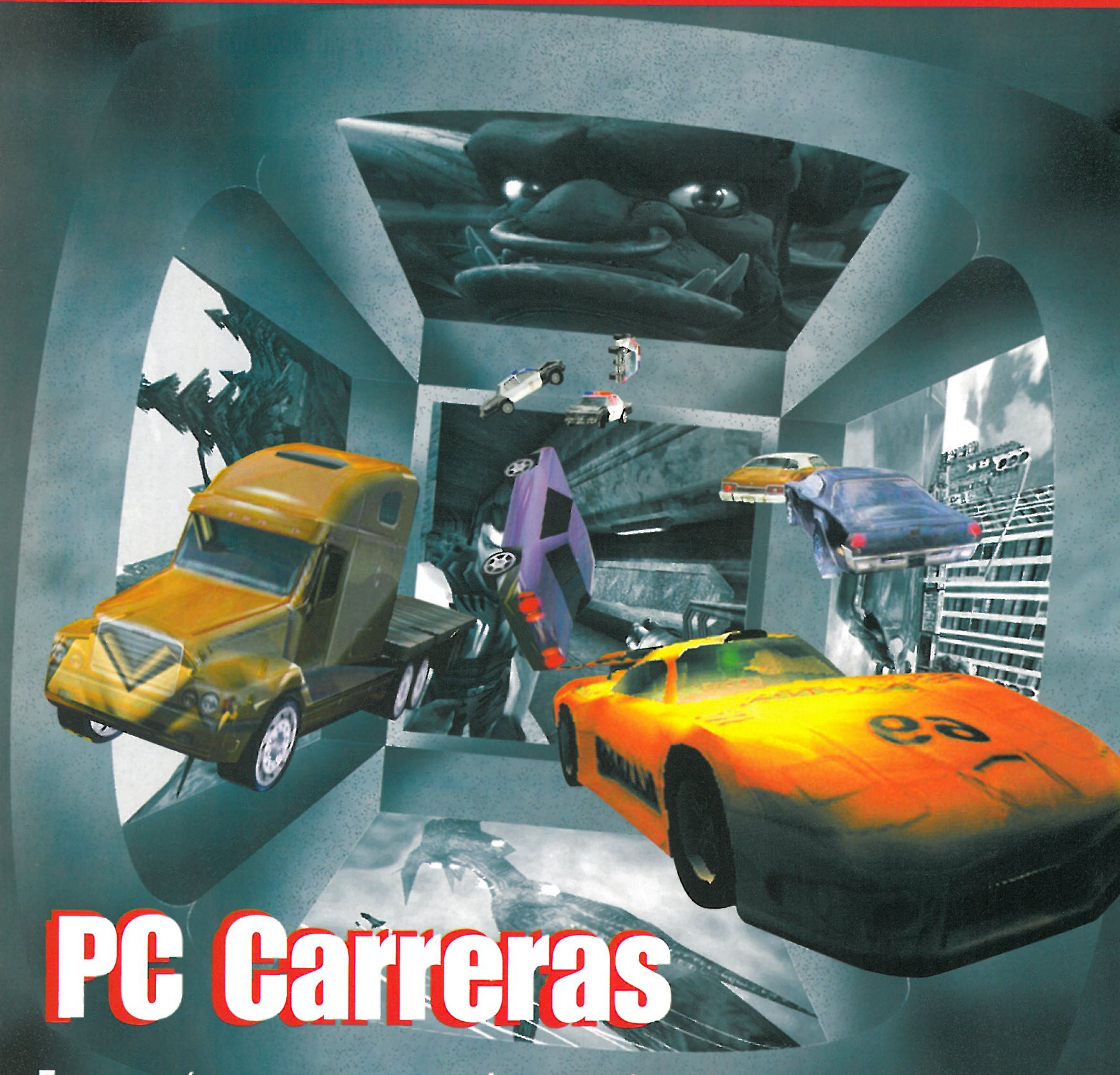
buen precio

Aunque ya empieza a estar viejecito, *Total Air War* sigue siendo uno de los mejores simuladores de vuelo militar moderno. Sus grafismos son de calidad, el sistema de vuelo es rico y realista, pero las mayores cualidades del juego se encuentran principalmente en la inteligencia de las diversas campañas propuestas, que se desarrollan en el entorno del Mar Rojo y son totalmente no lineales. O sea que puedes elegir cada nueva misión a tu antojo, pero también, y sobre todo, ponerte el uniforme del general de los ejércitos e idear tus tácticas a bordo de un AWACS, desde el que podrás dirigir el conjunto de las fuerzas aéreas de tus aliados. En este modo de juego, en cualquier momento podrás ir a la cabina de uno de los F-22 en presencia y sumergirte en la acción. Gracias a la riqueza de sus campañas y a los dos modos de juego que propone (cada uno de los cuales se merecería de por sí un juego completo), *Total Air War* es sin duda el más apasionante de los simuladores de vuelo militar moderno del momento y se beneficia de una duración de vida increíblemente larga. ■



VEREDICTO
Editor
Infogrames
Config. recomendada
P II 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp.D3D
Precio
Menos de 3.000 ptas.
9,5/10





PC Carreras

Tanto si están dedicados al realismo (la simulación en cada curva tiene que anticiparse matemáticamente) como al simple placer de la velocidad (una carrera de arcade que va a saco, a saco, a saco, en la que el pedal del freno no es más que una leyenda que, en algunos casos, te permite soltar dos o tres misiles sobre los enemigos), es imprescindible que los juegos de carreras tengan fluidez. Al fin y al cabo, ¿cómo ir a 300 por hora con un visualización grotesca de 10 imágenes por segundo?





EL componente más importante para los juegos de carreras es la tarjeta 3D, pero todo depende del juego que se pretende utilizar. Por ejemplo, los apasionados por la Fórmula 1 no podrán prescindir de un juego como *F1 Monaco Grand Prix 2*, y para este último, la mejor aceleración sigue siendo el modo Glide, es decir, el modo propietario de 3dfx. Por lo tanto, tendrán que invertir en una tarjeta Voodoo 3 para sacar el máximo partido de este juego. El juego de rallye *Colin Mc Rae* también utiliza el modo *Glide* de las 3dfx. Y aunque estas últimas se hayan quedado cortas en términos de funciones, la elección de una tarjeta Voodoo no deja de ser lo más acertado para los fanáticos de juegos de carreras. También puede añadirse el accesorio no va más para disfrutar verdaderamente del relieve en los juegos de carreras. Las gafas 3D Elsa Revelator ofrecen una impresionante sensación de profundidad. Son compatibles con todos los juegos Direct3D y se adaptan a todas las tarjetas con *chipsets* TnT2. ■

PC clásico

Para los juegos de carreras, la máquina piloto es ampliamente suficiente. Para mejorar la máquina, basta con adquirir un volante con force feedback, aparte de un *kit* de 4 pantallas acústicas, para aprovechar el posicionamiento 3D en las carreras.

- Caja ATX semitorre (unas 5.500 ptas.)
- Placa base BX Asus P3B-F (unas 33.500 ptas.)
- Procesador Pentium III a 450 MHz (unas 40.000 ptas.)
- 64 Mb de RAM (unas 17.000 ptas.)
- Disco duro 13 Gb UDMA66 (unas 23.000 ptas.)
- Tarjeta 3D Ultra TnT2 (unas 40.000 ptas.) o STB Voodoo 3 3000 DGP (unas 26.000 ptas.)
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 1024 (unas 9.000 ptas.)
- Pantallas acústicas Creative Labs PS 2000 (unas 33.000 ptas.)
- Pantalla 17 pulgadas LG 775FT (unas 51.000 ptas.)
- Lector CD IDE 40x Toshiba (unas 9.500 ptas.)
- Teclado y mouse estándar (unas 3.000 ptas.)

A cada coche su volante

Si te gustan los juegos de coches, antes de comprar otro más, te conviene invertir en un volante. Una vez hayas probado este placer, te preguntarás cómo habías podido vivir sin él. Claro que está el tema del presupuesto. Por un precio mínimo es posible adquirir un volante preciso mucho mejor que mejorará considerablemente tus carreras. Desde luego, si tu bolsillo te lo permite, puedes pensar en el force feedback, que aporta un placer adicional nada desdeñable. Esta tecnología tiene su máximo exponente en estos juegos. Percibir el revestimiento de la calzada, percibir los choques de un accidente o el peso del coche que derrapa contribuye, y mucho, a dar más realismo al juego. Sobre todo teniendo en cuenta que las producciones recientes, en la línea de *Excessive Speed*, explotan a fondo el force feedback. Además del volante Ferrari de Guillemot, testeado en este número, también te presentamos dos volantes situados arriba y abajo de la gama. Saitek te propone un verdadero volante ergonómico y preciso por menos de 12.000 ptas.



● **Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel.**

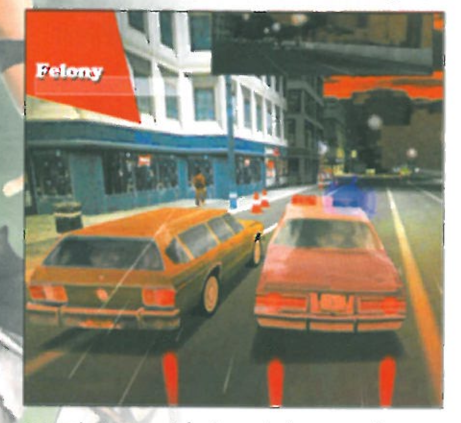


● **Saitek R100.**

Es cierto que los pedales del R100 no son realmente progresivos y la carrera es ridícula, pero funciona. En cambio, el volante es un auténtico logro. Fácil de montar, poco voluminoso, se encuentra tan cómodo en simulación como en arcade. Pero si eres un verdadero fanático, el volante de Microsoft representa el no va más. Lo encontrarás por menos de 35.000 ptas., lo cual, teniendo en cuenta la calidad, nos parece más que justificado.
El volante es agradable al tacto y su forma se adapta perfectamente a la mano, gracias a una ergonomía estudiada. Además, la fijación por clip es modélica. Hasta hoy, nadie ha conseguido ofrecer una dirección más precisa, sobre todo para simulaciones como *Monaco Grand Prix*. El volante de Microsoft representa el arma absoluta. Lo mismo ocurre con los pedales, que disponen de un recorrido suficiente con una resistencia potente y una posición perfecta para los pies. El force feedback no se queda atrás: es muy potente, pero reproduce también las pequeñas vibraciones. ■

Driver

No hay juego de carreras con más nervio que *Driver*. En la piel de un poli que se ha infiltrado en la mafia, tienes que completar diversas misiones no muy recomendables (atracos, tráfico de drogas,



agresiones a vehículos, etc.) en grandes ciudades americanas (Miami y sus callejuelas llenas de escondites para perder de vista a tus perseguidores, Los Angeles *by night*, San Francisco y su accidentado relieve y Nueva York con sus atascos). Pilotaje extremo, cascadas en serie y carreras-persecuciones a gogó (con la poli que reacciona con inteligencia, monta cordones y se te pega y no te suelta)... No le falta ningún elemento a este juego con una realización muy decente, que consigue reproducir las carreras más locas de coches de series o de películas de los años 70. El modelo físico, algo exagerado para la belleza de la acción, está bien regulado, y el juego gustará a todos los amantes de carreras alocadas que cuenten con un mínimo de experiencia, vista la gran dificultad del juego ya desde el inicio. ■



VEREDICTO

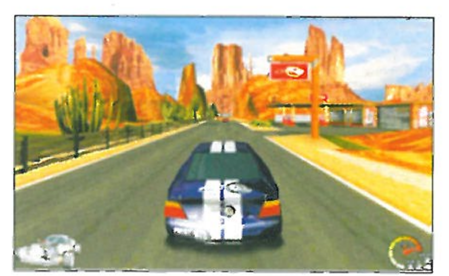
Distribuidor
Virgin Interactive
Config. recomendada
PII 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D
Precio
Menos de 8.000 ptas.

8,5/10

Excessive Speed

Olvídate de los juegos de carreras realistas con *Excessive Speed*. El juego lleva bien su nombre gracias a una realización muy buena, que ofrece incluso a las pequeñas configuraciones una velocidad de animación alucinante. Además de eso, el juego propone numerosos modos (carrera clásica, *stock-car* , persecución, etc.), así como una amplia serie de coches que se pueden pilotar, desde el kart hasta el camión, pasando por el cochecito urbano, el *monster truck* , el coche de lujo o el bólido experimental. Tanto en Solo como en Multijugador, *Excessive Speed* es el juego de carreras de arcade más alucinante y, encima, sus circuitos son numerosos y variados Los jugadores más "guerreros de la carretera" incluso podrán elegir modos de carreras violentos, en que los vehículos van dotados las armas más destructoras (ametralladoras, lanza-cohetes, minas, charcos de aceite, pinchos en las llantas para fastidiar los neumáticos de los enemigos, etc.) y los artilugios más increíbles (aspirador para ganar adherencia en la carretera, brazo para aguantarse al raíl de seguridad, etc.). ■





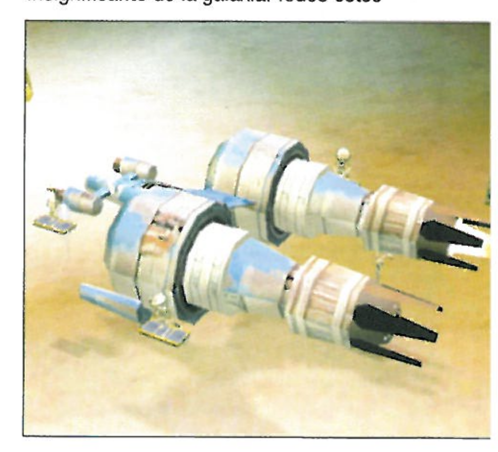
VEREDICTO

Editor
Ubi Soft
Config. recomendada
PII 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D
Precio
Menos de 10.000 ptas.

9/10

Racer

Al míster Lucas no le vendría mal contratar a un guionista como Dios manda. *Star Wars: Episodio 1* es la película más hueca e insignificante de la galaxia. Todos estos



efectos especiales, todo este dinero gastado para nada: una historia sin interés, unos personajes sosos y una intriga inconsistente. En las críticas, se ha comparado esta película con un vídeojuego con la única diferencia que no se puede jugar. Y precisamente, el mejor momento de la película, las carreras de Pods en Tatooine, existe en vídeojuego. Toma asiento y ponte al mando de estas máquinas alucinantes. Dispones de una diminuta cabina unida por dos cordones a unos reactores gigantes, todo esto en levitación. Aquí se reúnen todos los ingredientes de un buen juego de arcade. Un boost tremendo en decorados fantásticos. Los trazados de circuitos son variados y delirantes. Hay que estar siempre alerta para evitar los obstáculos y los enemigos. Un nivel de dificultad perfectamente regulado adapta el juego a todos los niveles y hay otros detalles que propician un toque de locura (como por ejemplo, encontrarse en estado de ingravidez frente a unos meteoritos que salen disparados a una velocidad supersónica). A pesar de no ser el juego del año, ¡el *Racer* es una buena manera de *desestresarse*! ■



VEREDICTO **8/10**

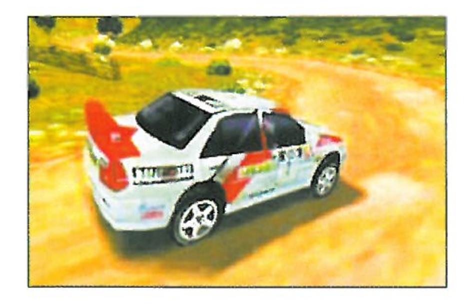
Config. recomendada
PII , tarjeta 3D reciente (Voodoo 3, TnT2, G400, ATI 128)

Editor	Precio
Lucas Arts	Menos de 7.000 ptas.

Colin Mc Rae Rallye

buen precio

¡Disfruta de espléndidas salpicaduras de barro por cuatro chavos! *Colin Mc Rae Rallye* sigue siendo el mejor simulador de rallye para PC. Aunque los decorados estén un poco vacíos, la variedad y el gran número de circuitos disponibles (de día y de noche y bajo diversas condiciones meteorológicas) alegrarán a los amantes de las carreras de rallye, que estarán igualmente satisfechos con la calidad del



modelo de pilotaje, muy realista, que te obliga a convertirte en un dios del trompo controlado, y te permitirá girar el volante a diestro, a siniestro y a tope. A raíz de los daños que vayas sufriendo, tu coche se deformará, se ensuciará y responderá cada vez peor, de manera bastante realista. Podrás modificar sin más problema los principales ajustes de tu coche entre dos carreras y probar diversos vehículos existentes con sus características propias. Como se trata de un rallye, rara vez te cruzarás con otros competidores, y ni siquiera el modo Multijugador te consentirá una rascada con otros coches, ya que el adversario está representado por una proyección inmaterial. ■

VEREDICTO	9/10
Config. recomendada	
P II 233, 32 Mb de Ram, tarjeta comp. D3D	
Editor	**Precio**
Codemasters	Menos de 4.000 ptas.

Monaco Grand Prix 2

¡Vaya temporada! Ferrari y MacLaren han luchado apasionadamente hasta el final. Aunque había quedado desprestigiada, la Formula 1 vuelve a ser una carrera moderna con sus combates, sus astucias y, sobre todo, sus héroes. Pero para poder emular a Schumacher, Hakkinen o Frentzen, el único juego aconsejable,



desde hace más de un año, es *Monaco Grand Prix*. No le falta nada: trazados de los circuitos muy fieles a los reales, aspecto de los coches respetados y, sobre todo, una incomparable jugabilidad. Y es que *Monaco* lo demuestra: una simulación puede ser compleja y realista, y ofrecer a la vez una dificultad de manejo configurable, de modo que al cabo de cinco minutos ya te diviertes y quieres ir más lejos y, sobre todo, más rápido. Hacer los mejores tiempos en Monza, ir a fondo por Spa, entrar codo a codo por los pasos en zigzag en Suzuka: no te cansarás de jugar. Además, hasta la fecha, el motor gráfico, que ya tiene dos años, todavía no ha sido superado por los demás competidores. Por cierto, el mundo está mal hecho. Como Ubi Soft ya no puede pagar la licencia para Monaco, los coches y los pilotos tampoco llevan los nombres de los equipos. En cuanto a los productos oficiales que tienen los derechos, son muy malos porque no queda dinero para su desarrollo. ■

VEREDICTO
Editor
Ubi Soft
Config. recomendada
P 200, tarjeta 3dfx
Precio
Menos de 7.000 ptas.
9/10

Midtown Madness

¡Por fin un nuevo concepto de juego! Los creadores han modelizado fielmente el centro de Chicago, ¡así de simple! De modo que puedes pasearte según se te antoje por las calles de una auténtica ciudad. Todo ha sido respetado. Los semáforos funcionan y los demás usuarios se dedican a sus labores, motorizados o a pie. El mero hecho de observar esta ciudad ya es fascinante en sí, pero la transgresión de las reglas es una auténtica gozada. Circular a 200 por hora sin respetar la señalización es una garantía de subida de adrenalina. Sobre todo porque otros chalados como tú también están impacientes por pisar el acelerador a fondo. Los vehículos están a la altura, con unos detalles realmente cuidados. Los salpicaderos son preciosos, y las carrocerías se van degradando según los impactos. La conducción es realista, pero con una aproximación



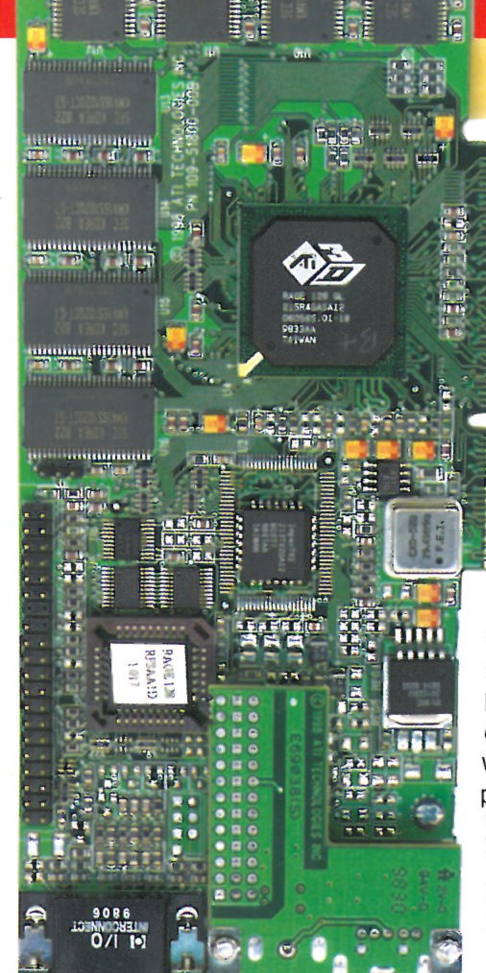
arcade y una fácil manejabilidad. Aparte de eso, el principio es sencillo. Tienes que ir de un punto A a un punto B pasando por controles intermediarios. Dispones de un mapa que te facilita la tarea, pero el camino más corto no siempre es el más rápido. Los puentes levadizos o los atajos que atraviesan un centro comercial son algunos de los ejemplos de la extraordinaria riqueza del entorno. ■

VEREDICTO
Editor
Microsoft
Config. recomendada
PII 350, 128 Mb de RAM, tarjeta 3D reciente (Voodoo 3, TnT2, G400, ATI 128)
Precio
Menos de 8.000 ptas.
9/10



PC Arcade

¿QUÉ TIENEN EN COMÚN EL DEPORTE Y EL ARCADE? REPUESTA: EL PAD. LOS DOS GÉNEROS LÚDICOS TOMAN TODA SU DIMENSIÓN ERGONÓMICA CON ESTE PERIFÉRICO DE JUEGO. ES VERDAD QUE JUGAR A FÚTBOL CON EL RATÓN NO ES LO QUE SE DICE MUY FÁCIL, POR NO HABLAR DE LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS ¡CON UN VOLANTE! PERO NADA TE IMPIDE PROBARLO. AUNQUE EL ENFOQUE DE ESTOS DOS GÉNEROS SEA DIFERENTE (EL ARCADE ES UN PLACER SOLITARIO Y EL DEPORTE ES MÁS SABROSO SI ES COMPARTIDO), SU MANEJO ES PARECIDO.



Los juegos de arcade como *Rayman 2* o *Heart of Darkness* se contentan con una máquina relativamente poco potente. Los procesadores por debajo de los 300 MHz son ampliamente suficientes y en lo que se refiere a las tarjetas 3D, las primeras de gama como las TnT o Banshee todavía son de actualidad. Otra función interesante para una máquina de arcade es poder conectar el PC a un televisor, porque lo cierto es que es mucho más agradable jugar un partido de fútbol en una tele de 82 cm que en una pantalla de 15 pulgadas. En esa categoría encontramos muchas tarjetas que disponen de una opción de salida para TV. Para cada *chipset 3D* hay una variante con salida para TV. En los juegos de deporte también hay que prever la disponibilidad de por lo menos dos conectores USB para conectar dos *paddles*. Eso siempre está en las máquinas recientes, pero a veces a las máquinas de tipo Pentium hay que añadirles una tarjeta adicional para disponer de los conectores. Basta con comprobar que la placa base dispone de un soporte USB y, si éste es el caso, sólo habrá que añadir los conectores físicos. Si la placa base no soporta un USB, habrá que añadir una tarjeta adicional. ■

PC Clásico

Los juegos de deporte no requieren máquinas muy potentes. Nuestro ordenador de base es suficiente. Para actualizar una máquina, con una simple una tarjeta 3D de tipo Voodoo 3 (PCI o AGP) la mantendremos a flote por algunos meses.

- Caja ATX semitorre (unas 5.500 ptas.).
- Placa base BX Asus P3B-F (unas 33.500 ptas.)
- Procesador Celeron de 400 MHz con adaptador Slot 1 (unas 26.500 ptas.).
- 64 Mb de memoria RAM (unas 17.000 pesetas).
- Disco duro IBM 13 Gb UDMA66 (unas 23.000 pesetas).
- Tarjeta 3D TnT2 con salida TV (unas 28.000 pesetas).
- Tarjeta Sound Blaster 16 PCI (unas 6.000 pesetas).
- Altavoces Altec Lansing ACS 43 (unas 8.000 pesetas).
- Pantalla de 17 pulgadas LG 775FT (unas 51.000 pesetas).
- Lector CD IDE 40x (unas 9.500 pesetas).
- Teclado y ratón estándar (unas 3.000 pesetas).

Un pad de miedo

Es difícil encontrar un *pad* que responda como se debe en un PC. Antes de entrar en detalles, ¿qué es un buen *pad*? De entrada debe ser fácil de manejar. La forma del bicho tiene que adaptarse confortablemente a la mano y permitir que los dedos accedan a los botones sin tener que hacer acrobacias digitales.

A partir de ahora tendrán que tener por lo menos ocho botones. La cruz direccional tiene que ser ágil y permitir al jugador sentir bien las direcciones (especialmente las diagonales). Actualmente no hay ningún *pad* exhaustivo. El pad *Sidewinder* de Microsoft tiene un excelente programa de gestión-configuración y una buena disposición de los botones, y permite el encadenamiento simultáneo de varios pads del mismo género o también permite conectar directamente otro *joystick* para evitar tener que pasar detrás del PC para cambiar de periférico. Lo único criticable es la cruz direccional, dura y poco precisa en las diagonales. En cuanto al Wingman Gamepad de Logitech, también sale muy bien parado (buen manejo, botones muy accesibles), aunque no tenga conexión directa y su cruz sea algo blanda. Mensaje a todos los *pads*: haced un esfuerzo en la cruz direccional, ¡qué diablos! ■

● **Logitech Gamepad Extreme**

● **Microsoft Sidewinder Gamepad**



NHL 2000

Si hasta ahora los juegos de hockey sobre hielo no conseguían encontrar el equilibrio entre acción y táctica de juego, *NHL 2000* ha conseguido finalmente reconciliar estos dos elementos esenciales en todo buen juego de equipo. El manejo es de lo más fácil y permite, además, montar tácticas eficaces durante la partida. Asimismo, el ambiente no puede dejar a ningún jugador indiferente. Los grafismos son magníficos y las animaciones, sacadas del *motion-capture*, son realistas a más no poder. Como en todo partido de hockey sobre hielo que se respete, el jugador podrá chinchar a sus adversarios e iniciar una pelea como las que suelen verse sobre el hielo (ya se sabe, los jugadores de hockey son muy susceptibles...). Todos los jugadores son de la temporada 1999, cosa que los fans de este deporte apreciarán. Además, podrán crear sus propios equipos (e incluso *mappear* su cara en un jugador), modificar las de los equipos existentes y, ya en pleno delirio, ¡mezclarse con el público para poder hacer una ola! ■

VEREDICTO
Editor
Electronic Arts
Config. recomendada
PII 233, 32 Mb de RAM, tarjeta D3D
Precio
Menos de 8.000 ptas.
9/10

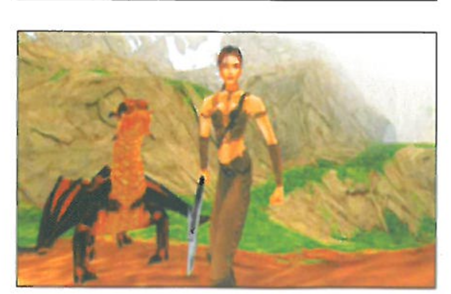
Drakan

Si te gustan los dragones y toda la estética fantástica que los acompañan (magia, duendes, guerreros, etc.), si no te importa encarnar a una bella doncella que sabe pelear ¡Drakan te encantará! Este juego de acción-aventura en 3D alterna las escenas a lo Tomb Raider en las que podrás luchar contra monstruos con varias armas blancas o de fuego, y evitar trampas mortales gracias a las habilidades acrobáticas de Rynn, la heroína del juego, y escenas en la



frontera del juego de disparo en el aire a cuestas de un dragón. Los niveles son variados, y los enigmas, simples pero originales, encajan perfectamente en el escenario, clásico pero atractivo. Drakan se beneficia, además, de una realización 3D de calidad, con soberbios decorados y efectos especiales impresionantes que dan al juego toda su dimensión medieval-fantástica. Un bonito viaje centrado en el país de los duendes y demás criaturas míticas que no te puedes perder, aunque sólo sea por las secuencias encima del dragón... ¡que incluso parece real! ■

VEREDICTO	8,5/10
Config. recomendada	
P II 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D	
Editor	Precio
GT Interactive	Menos de 7.500 ptas.



Rayman 2

Los buenos juegos de plataformas en PC son tan escasos que un producto como *Rayman 2* merece una ovación. Soberbio, con mucho color, el juego propone una gran variedad de situaciones (podrás hacer movimientos deslizantes e incluso esquí náutico o una carrera montado en un...en una...en ¡un bicho!), así como obtener bonos en abundancia, numerosos paisajes secretos, etc. La arquitectura del juego está muy bien pensada y la progresión es completamente natural, y las posibilidades que se ofrecen al jugador se van enriqueciendo con la obtención de nuevos poderes. La única crítica que podemos formular es la falta de variedad en lo que se refiere a los distintos adversarios con los que uno se va encontrando, ya que todos son idénticos aparte de alguna rara excepción. Los amantes de juegos de plataforma apreciarán el paso a la 3D, muy logrado. Este paso a menudo ha echado a perder las ganas de jugar, pero en *Rayman 2*, no sólo está muy bien gestionado, sino que también sirve inteligentemente al juego gracias a ciertos obstáculos y enigmas pensados para la 3D. ■



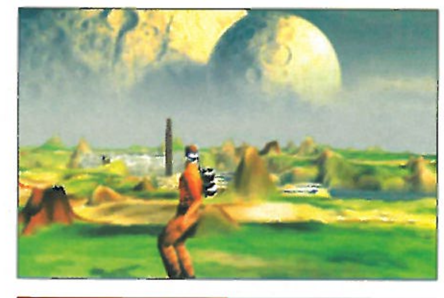


VEREDICTO
Editor
Ubi Soft
Config. recomendada
P II 233, 32 Mb de RAM, tarjeta compuesta D3D
Precio
Menos de 6.000 ptas.
8,5/10

Outcast

En el tiempo de la todopoderosa tarjeta 3D, *Outcast* opone resistencia. Este juego de acción y aventura en 3D en tiempo real funciona bajo un motor gráfico en Voxel que permite decorados exteriores de una belleza extraordinaria, muy complejos, pero que, por desgracia requieren una sólida configuración para adquirir toda su dimensión. El juego te pondrá en la piel de Cutter Slade, un combatiente perdido en un planeta desconocido en una dimensión también desconocida. Deberá encontrar una sonda y a unos científicos extraviados durante la transferencia de una dimensión a otra. La exploración te llevará a combatir contra enemigos bastante inteligentes, a dialogar con un buen número de personajes, a resolver muchos enigmas, todo ello según un guión no lineal bastante bien apañado. La coherencia del universo *Outcast*, de su arquitectura y de los comportamientos de los personajes que van apareciendo (estupendamente animados) da toda su consistencia al juego, cuya duración de vida es muy larga. ¡Desconcierto, reflexión y acción asegurados! ■





VEREDICTO	8,5/10
Config. recomendada	
P II, 63 Mb de RAM	
Editor	Precio
Infogrames	Menos de 8.000 ptas.

Heart of Darkness

buen precio

Heart of Darkness es sin lugar a dudas el súmum del juego de plataformas con toques de reflexión, donde cada cuadro es un challenge distinto que sólo podrás superar con un poco de observación y una excelente sincronización (y después de haberte matado varias veces antes de entender cómo superar el obstáculo). Tendrás que dirigir a un joven que partió para salvar a su fiel perro raptado por un monstruo llegado de un extraño país atormentado por las criaturas más extrañas. La gran variedad de enigmas y la evolución progresiva permiten al jugador descubrir algo nuevo en cada progresión, de modo



que nunca queda bloqueado y nunca se aburre. La realización en dos dimensiones es muy decente, con unos agradables grafismos y dinámicas animaciones, y viene apoyada por secuencias intermediarias en 3D predeterminadas de ésas que te dejan sin aliento. El principal defecto del juego es su corta duración de vida, inferior a las cinco horas para la mayoría de jugadores. Pero aunque no puedas jugar mucho tiempo, con *Heart of Darkness* te divertirás enormemente durante toda la partida. ■

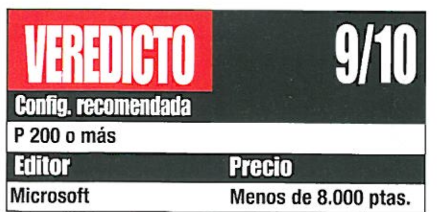
VEREDICTO
Editor
Infogrames
Config. recomendada
P 266, 32 Mb de RAM
Precio
Menos de 4.000 ptas.
7,5/10

Links LS 2000

En nuestro país no es tan común jugar a golf como en Estados Unidos y, por lo tanto, *Links* es francamente poco conocido. Y es una pena. Ya seas amante del golf o no, el juego es apasionante, sobre todo cuando participan varios jugdores. Por otro lado, es una buena idea para descubrir este deporte que tiende a democratizarse. Quizás también caerás tú... Esta versión 2000 ofrece pocas novedades y sólo se justifica si no tienes otro *Links*, porque es muy parecido al anterior. Los recorridos son interesantes pero no lo suficientemente variados. El único realmente emocionante es *Covered Bridge*, tanto por la dificultad técnica como por la belleza de los grafismos. Aparte de eso, como siempre, dispones de todas las



opciones imaginables y podrás visualizar el terreno bajo todos los ángulos con tantas ventanas como quieras. En función de tus conocimientos de golf y del tiempo que quieras dedicarle, podrás configurar la dificultad. En esta versión, y a pesar de los soberbios paisajes fotorrealistas, el tiempo requerido para cargarlo ha sido reducido, y *Links LS* funciona muy bien en pequeñas configuraciones, o sea que es el juego ideal para los portátiles. Esperamos con impaciencia la nueva versión prevista para el 2001, que en teoría debe presentarse ya en 3D. ■



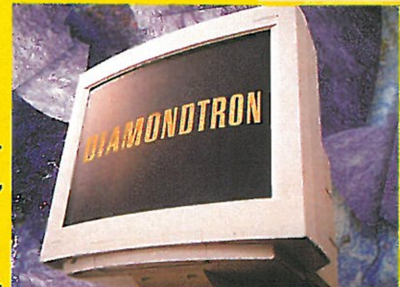
VEREDICTO	9/10
Config. recomendada	
P 200 o más	
Editor	Precio
Microsoft	Menos de 8.000 ptas.





Mitsubishi

- LCD50, 15" TFT, 1024x768
- LCD80, 18" TFT, 1280x1024
- SCAN 50, 15" FST, 1280x1024, 0.28mm
- SCAN 70, 17" FST, 1280x1024, 0.28mm
- SCAN 70M, 17FST" 1280x1024, 0.28mm (multimedia)
- PLUS 71, 17" DIAMONTRON, 1280x1024, 0.25mm
- PLUS 72, 17" DIAMONTRON, 1280x1024, 0.25mm
- PLUS 100e, 21" DIAMONTRON, 1600x1280, 0.28mm
- PRO 700e, 17" DIAMONTRON, 1600x1280, 0.25mm
- PRO 900u, 19" DIAMONTRON, 1600x1280, 0.25mm
- PRO 91TXM, 21" DIAMONTRON, 1600x1280, 0.28mm
- PRO 2020u, 22" DIAMONTRON, 1800x1440, 0.25mm



AOpen



- CD-ROM 40x, 48x
- DVD 6x, CD 32x. IDE Slot In
- CDRW9420. 20x Read, 4x CDR/CDRW. IDE

Computer News. Editor's Choice, enero 1999

- Placa base AX6B Plus Chipset BX. SCSI Adaptec integrada
- Placa base AX59Pro. Chipset VIA para AMD
- Placa base AX6B/C Chipset BX para PII
- VGA PA740 AGP Intel 8Mb
- VGA PA70D AGP SAVAGE 8Mb. Salida Pal para PII/III
- VGA PA3010 NVDIA RIVA TNT2
- Placa base AX6BC-EZ. ZX para PII/III
- Placa base AX3L, LX para Celerón

Primax

- Ratón PRIMA N@vigator Serie/PS/2
- Altavoces 90/120/240/300W
- Escáner Colorado 600 P/1200 P paralelo/USB
- Escáner Onetouch 5300/7600 paralelo/USB
- Escáner Profi 19200 SCSI
- Adaptador de diapositivas
- Game stick challenger
- Conqueror Pro
- Joystick Raptor 2D/3D/3D USB









Creative

- Sound Blaster Live! Value Retail
- Sound Blaster Live! Retail
- Sound Blaster 128 PCI OEM
- Kit PC-DVD Encore 6x. Incluye MPEG2
- CD-RW 4224 lectura 24x/4x/2x
- PC Works 4 Point Sorround 2000 Digital
- Graphic Blaster SAVAGE 4 AGP Retail 32 Mb
- Graphic Blaster SAVAGE 4 PCI Retail 32 MB
- RIVA TNT2 ULTRA AGP 32 Mb Retail
- Graphic Blaster RIVA TNT2 AGP 16 Mb OEM
- WEB CAM3 USB Cámara Videoconferencia

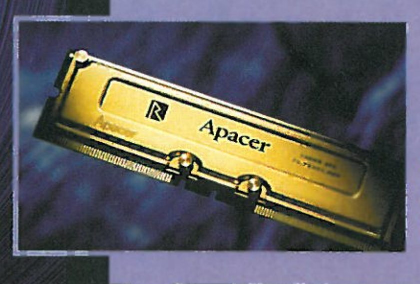








Apacer



- Memoria Apacer PC-100 Registered DIMM
- Memoria Apacer PC-133 DIMM
- Memoria Apacer PC-133 RIMM

Calima



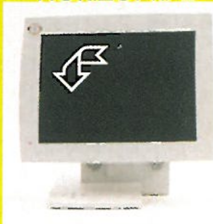
- Nuevo monitor Calima Clear 1575T, 15" TFT, hasta 16 millones de colores, multimedia (altavoces y micrófono) y con doble posibilidad de visión: apaisada o vertical.

VERTICAL





HORIZONTAL



Artec



- Escáner AM12E Plus. EPP. 19200 dpi. 36 bit
- Escáner AM12S. PCI SCSI II (PC y Mac). 36 bit
- Escáner USB 1236 para PC. 19200 dpi. 36 bit
- Escáner USB 1236 para iMac. 19200 dpi. 36 bit
- Ratones: Blue Eye, Stone (UM660), AM880P
- Kit adaptador diapositivas AM12E/S
- Adaptador USB para AM12E





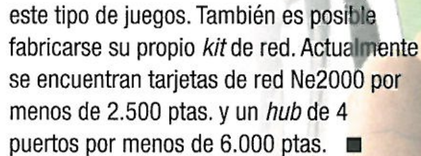


PC Estrategia

Es difícil hablar de configuración estándar para los juegos de estrategia, ya sean en tiempo real, a la manera de Command and Conquer (cargarte al tío que tienes delante), o más enfocados hacia la gestión a lo Sim City (ganar mucho dinero y dejar a Bill Gates en ridículo). Aunque la mayor parte del tiempo la configuración es bastante ligera, la aceleración 3D puede resultar crucial en ciertos casos.

TIENES un Pentium 166 con una tarjeta 2D. ¡No pasa nada! Los juegos de estrategia están hechos para ti. Los *Ages of Empires*, *Command and Conquer* y demás no requieren una potencia fenomenal para funcionar en condiciones adecuadas. Un mínimo de 64 Mb de RAM y, sobre todo, una pantalla de por lo menos 17 pulgadas te aportarán un confort inigualable. Es que es una lástima no poder disfrutar de la totalidad del campo de batalla por tener sólo una pantalla de 15. Los nuevos tubos planos (DiamondTron NF, Flattron, Dynaflat) se democratizan y mejoran considerablemente el confort visual. Los puntos clave para la adquisición de una pantalla nueva son la calidad del tubo y las tasas de refrigeración soportadas. Una buena pantalla alcanza como mínimo una tasa de refrigeración de 85 Hz en 1024 x 768. La mejor solución para la compra de una pantalla es verla funcionar en una tienda especializada que expone todos los modelos. El modelo que mejor relación calidad-precio ofrece actualmente es sin duda el Vision Master Pro 410 (A702HT) de Iiyama, que ofrece unas características excepcionales para un 17 pulgadas, aunque también te dará muy buenos resultados un LG 775 FT. Algunos juegos como *Homeworld* o *Dungeon Keeper 2* utilizan sin embargo un modo 3D. En este caso, una tarjeta de tipo Voodoo Banshee (algo más de 10.000 ptas.) es ampliamente suficiente para hacerlos funcionar.

Los juegos de estrategia también toman toda su dimensión en modo Red, ya sea *vía* Internet, ya sea vía red local (LAN). Los servidores de juegos en red abundan en Internet y actualmente se encuentran adversarios de nivel a todas horas. Este tipo de juegos no requiere una conexión a Internet muy rápida. Un acceso a 33.6 kbps (kilobits por segundo) puede ser suficiente. Actualmente, todos los módems ofrecen un excelente nivel de prestaciones. Las novedades vienen de las funciones asociadas (contestador-grabador, recepción de e-mail con la máquina apagada...). Para los juegos, sólo es importante la conexión a Internet, y puedes encontrar excelentes módems internos (tarjetas PCI) por menos de 10.000 ptas. Si abrir tu máquina te asusta, elige un módem USB. Más económica a la larga, la red local puede montarse fácilmente con la ayuda de un *kit* de red ya preparado (3Com, D-link) compuesto por dos tarjetas Ethernet de 10 Mbits por segundo y por un pequeño *hub* de 4 puertos (unas 18.000 ptas.), lo cual basta ampliamente para este tipo de juegos. También es posible fabricarse su propio *kit* de red. Actualmente se encuentran tarjetas de red Ne2000 por menos de 2.500 ptas. y un *hub* de 4 puertos por menos de 6.000 ptas. ■





Se le va la bola

El mouse es un accesorio al que no se suele dar mucha importancia. Sin embargo, a falta de elementos de comparación, el usuario irá encontrando dificultades en su uso cotidiano. Par los juegos de estrategia, tener un mouse confortable y preciso te cambiará la vida. No hay nada más irritante que no poder llegar fácilmente a la unidad que se quiere seleccionar. Sin hablar de la bolita sucia que hace saltar el cursor de un punto a otro de la pantalla. No obstante, Microsoft ha encontrado la solución. Se acabó la bola, viva la luz. El Intellieye y el Explorer utilizan un sistema de rayo captado por una cámara. La precisión es absoluta y no hay desgaste. Incluso puedes prescindirse de la alfombrilla del ratón. Probarlo es adoptarlo. El Explorer, de gama más alta, es, con sus cinco botones, un mouse un poco voluminoso para las manos pequeñas y cuesta algo menos de 12.000 ptas. Nada, una fruslería. El Intellieye, por su parte, recupera la forma del mouse Microsoft clásico cuya reputación es ya conocida por todos y se vende a un precio de menor.

● **Microsoft Explorer**

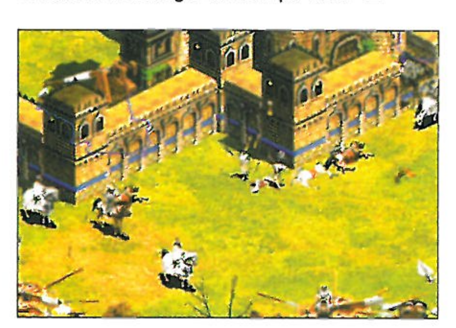
Pulgarcito

Para los juegos de estrategia, al ordenador le basta con un pequeño procesador. Sin embargo, actualmente es difícil encontrar procesadores inferiores a una frecuencia de 350 MHz. Para la actualización de un PC muy viejo (tipo Pentium 133 MHz), echa un vistazo a la gama de los IDT C6 (unas 9.000 ptas.)

- Caja ATX de semitorre (unas 5.500 ptas.)
- Tarjeta madre BX Asus P3B-F (unas 33.500 ptas.)
- Procesador Celeron a 400 MHz con adaptador Slot 1 (unas 26.500 ptas.)
- 64 Mb de memoria RAM (unas 17.000 ptas.)
- Disco duro 13 Gb UDMA66 (unas 23.000 ptas.)
- Tarjeta 3D a base de TnT2 M64 (unas 28.000 ptas.)
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 PCI (unas 6.000 ptas.)
- Pantallas acústicas Altec Lansing ACS 43 (unas 9.000 ptas.)
- Pantalla 17 pulgadas LG 775 FT (unas 51.000 ptas.)
- Módem V90 Com 56K Voice Internal PCI (unas 9.000 ptas.)
- Lector CD IDE 40x (unas 9.500 ptas.)
- Teclado y mouse estándar (unas 3.000 ptas.).

Age of Empires II Age of Kings

Tras haber dirigido civilizaciones antiguas, con este juego de estrategia en tiempo real podrás vivir las temibles épocas de la Edad Media. Los magníficos grafismos isométricos y muy detallados de *Age of Empires* están al servicio de un juego de fácil acceso que ofrece una complejidad de lo más simpática. Reúne tus recursos, construye edificios (y una auténtica ciudad con fortalezas, torres, etc...), entrena tus unidades y lucha contra otras civilizaciones. El juego permite montar grandes ejércitos medievales e incluso sitios. Aparte de los enfrentamientos clásicos, propone varias campañas con misiones variadas e inteligentes, sacadas de hechos históricos, así como varios modos Multijugadores. Gracias a una realización bastante convincente, a su profundidad de juego eficaz que permite un número ilimitado de tácticas (gestión del relieve, formaciones de combates, etc.), a su editor de tarjetas, de misiones y de campañas de calidad, *Age of Empires II* es un juego imprescindible en cuanto a estrategia en tiempo real. ■



VEREDICTO

Editor	Microsoft
Config. recomendada	P 266, 32 Mb de RAM
Precio	Menos de 8.000 ptas.

9/10

Command and Conquer : Tiberian Sun

El último *Command and Conquer* conserva los mismos principios de juego que sus antecesores, a saber la estrategia en tiempo real con mucho nervio y basada en la agresividad. La construcción en cadena de unidades y la utilización conjunta de las capacidades específicas de unas y otras es la clave del éxito. Los dos campo presentes, GDI y NOD, tienen cada uno de ellos unidades específicas, a menudo muy diferentes, lo que por suerte no impide que el juego esté muy equilibrado. Si bien la carrera a la optimización de la recuperación de recursos y a la creación de unidades de combate es el corazón de *Tiberian Sun*, la utilización de caminos de patrulla y de capacidades especiales de ciertas unidades (invisibilidad, robo de edificios, destrucción o reparación de puentes, etc.) permite diversos ángulos tácticos que alegrarán a los jugadores amantes de estrategia en tiempo real muy dinámica, por no decir desenfrenada. Fiel al espíritu de los antiguos *Command and Conquer, Tiberian Sun* pone de manifiesto todo su esplendor en Multijugador. ■





VEREDICTO

Editor	Westwood
Config. recomendada	P II 233, 32 Mb de RAM
Precio	Menos de 7.000 ptas.

9/10

Sim City 3000

¡El ancestro de los juegos de construcción ha vuelto! Al meterte en la piel de un alcalde que tiene que administrar y construir su ciudad, Maxis inauguró un juego de un género nuevo. En su tercera versión, este *best-seller* se mantiene como referente imprescindible. Los desarrolladores han tenido la inteligencia de no modificar la receta, sino de mejorar sus ingredientes. Los grafismos fantásticos y detallados al máximo te incitan a contemplar con expresión bobalicona tu obra, pero la simulación te deja sin tregua. La versión 2000 era demasiado caótica y la dificultad estaba mal dosificada. De modo que el esfuerzo se ha centrado en los aspectos pedagógico y ergonómico. La gestión del agua ha sido simplificada y algunas tareas repetitivas se han convertido en automáticas, como las conexiones eléctricas. Por otra parte, durante la partida aparecen nuevas posibilidades que te obligan a elegir una orientación para tu ciudad, como por ejemplo el ocio, con la creación de un casino. De esta manera, se evitan los tiempos muertos y el *challenge* se renueva constantemente. Si te ves superado por los acontecimientos, un ejército de consejeros puede recordarte permanentemente las prioridades y las soluciones potenciales. *Sim City 3000* representa la conclusión perfecta de un concepto genial. ■

VEREDICTO **9/10**

Config. recomendada	
PII y tarjeta gráfica Direct3D	
Editor	**Precio**
Maxis	Menos de 7.000 ptas.



Total Annihilation

buen precio

Total Annihilation te pone a la cabeza de un ejército de robots que luchan contra un enemigo, también robótico, para poder dominar varios planetas. La arquitectura de juego es de lo más clásica (recuperación de recursos, construcción de edificios y de unidades), y al juego le falta fineza, cosa que alegrará a los amantes de táctica en tiempo real basada en enfrentamientos con poco tacto. Las unidades son numerosas en tierra, aire y mar, todas en 3D tiempo real, y el entorno gestiona perfectamente el relieve. Puede echarse de menos la falta de profundidad del juego (misiones siempre basadas en la exterminación del personaje que tienes delante), pero los jugadores que aprecian la estrategia en tiempo real sin tener que comerse el coco se verán seducidos tanto en Solitario (gracias a una notable inteligencia artificial) como en Multijugador. Además, los creadores del juego han puesto a disposición de los jugadores decenas de unidades nuevas en Internet (www.cavedog.com), lo que eleva el número de unidades distintas ¡a 75! ■



VEREDICTO	8,5/10
Config. recomendada	
P 233, 32 Mb de RAM	
Editor	**Precio**
GT Interactive	Menos de 8.000 ptas.



Dungeon Keeper 2

Dungeon Keeper 2 es sin duda alguna el más descabellado de los juegos de estrategia. Métete en la piel del malvado dueño de un torreón inspirado directamente en *Dragones y mazmorras*, y construye tu mundo subterráneo. El objetivo del juego es la creación de una mazmorra que resulte atractiva para las criaturas de las tinieblas (brujos, trolls, esqueletos, etc.) que se instalarán en ella, trabajarán para ti y lucharán contra los simpáticos aventureros o contra los dueños de mazmorras enemigos. Para motivar a tus monstruos tendrás que azotarles, construir casinos, salas de tortura, cementerios y demás espacios poco recomendables. El juego en 3D tiempo real te permite, además, meterte en la piel de cualquiera de tus siervos, visitar tu mazmorra en vista subjetiva, llevar tus tropas a la batalla y luchar tú mismo. Delirante y magníficamente realizado, *Dungeon Keeper 2* está abarrotado de originalidades que lo convierten en el juego de estrategia-gestión más marginal y sin duda en uno de los más seductores. Mola ser el malo de la historia. ■



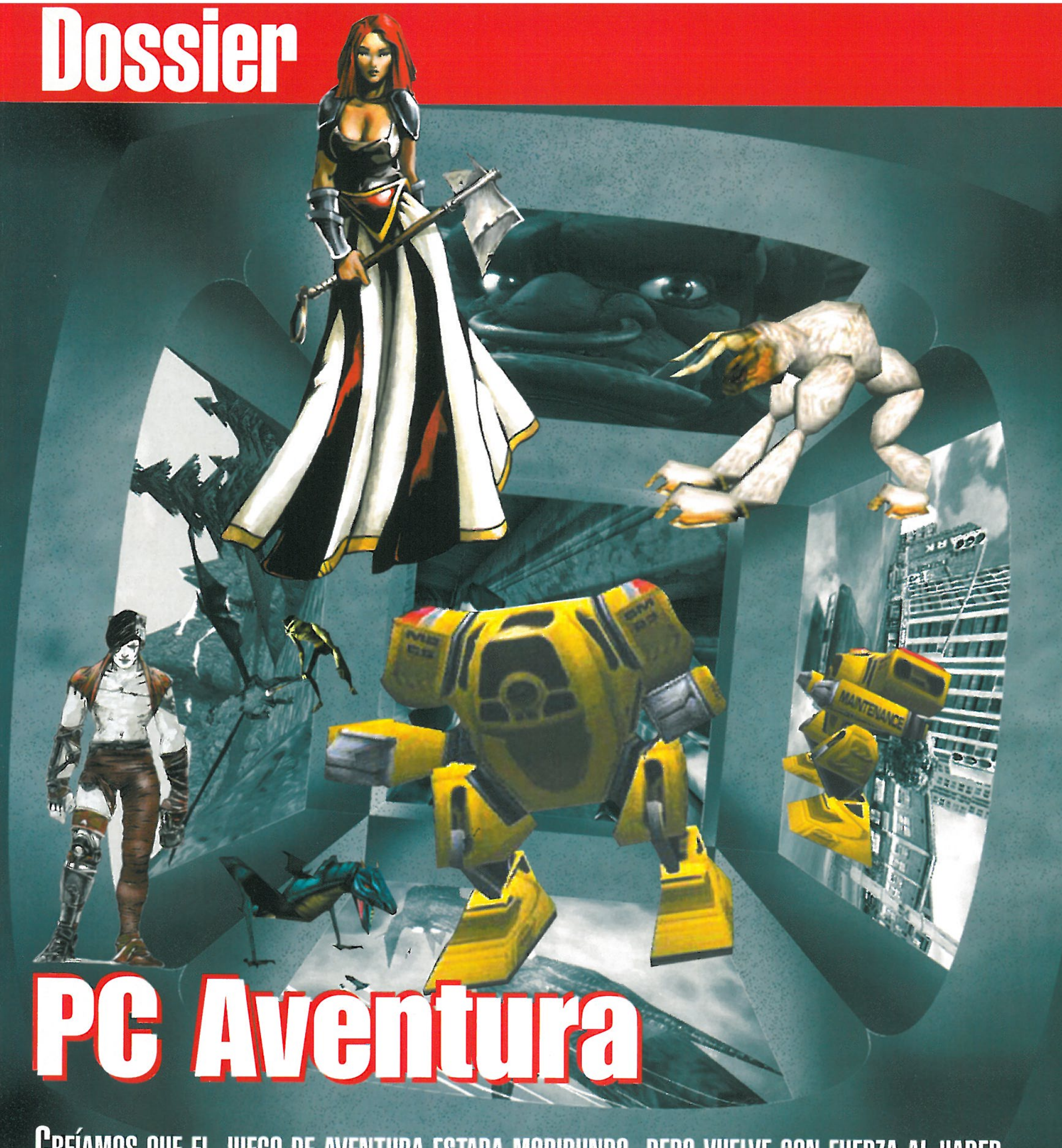
VEREDICTO
Editor
Electronic Arts
Config. recomendada
P II 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D
Precio
Menos de 7.000 ptas.
9/10

Faraón

Cuando se tiene un concepto que funciona, hay que cuidarlo como si fuera un buen vino. Al menos este es el principio seguido por Sierra que propone con *Faraón* una nueva versión con grafismos egipcios de la tercera edición de *César*. ¡Y hay que reconocer que su perseverancia ha valido la pena! Gracias a los miles (millones) de beta-testeadores de las anteriores versiones y a sus críticas, disponemos ahora de un juego muy logrado cuyos defectos han sido eliminados. Según la época y el nivel de dificultad elegidos, tanto si se quiere construir una ciudad ideal, reunir un máximo de dinero o responder a uno de los desafíos propuestos con los mejores resultados posibles, se aprende mucho sobre la civilización egipcia a través de horas y horas de diversión. La calidad de la animación contribuye al placer de jugar y es interesante observar los diversos elementos que componen la edificación de una ciudad así como a sus personajes que van y vienen de un lado para otro sin parar. ¡No dudes en lanzarte! Pasado el imprescindible periodo de aprendizaje, ya no soltarás este programa. ■



VEREDICTO
Editor
Sierra
Config. recomendada
P 166, 32 MB de RAM
Precio
Menos de 8.000 ptas.
9/10



PC Aventura

Creíamos que el juego de aventura estaba moribundo, pero vuelve con fuerza al haber conseguido una evolución inteligente. En cuanto a los juegos de rol, ya sean de los puros y duros, fieles al juego de mesa, o de los que se permiten ciertas fantasías, también están en buena forma. Aunque los diversos juegos pueden necesitar configuraciones muy variadas (con o sin 3D, por ejemplo), dos elementos comunes son imprescindibles: la paciencia y las neuronas. ¡Vamos, despierta el cerebro!



EL aspecto sonoro de nuestros PCs ha evolucionado muchísimo desde las primeras Sound Blaster. Las tecnologías de posicionamiento actualmente utilizadas permiten recrear unos ambientes muy particulares. Existen dos tecnologías de sonido 3D que compiten entre sí: la norma de Creative Labs, la EAX, y la norma de Aureal, la A3D. Estas dos técnicas permiten posicionar con fineza el más mínimo sonido o crujido en torno al jugador. Además, más allá del posicionamiento de los ruidos, estos juegos tienen unas pistas audio de muy buena calidad. *The Nomad Soul*, con la música de David Bowie, es el ejemplo perfecto. La elección de una buena tarjeta de sonido queda ahora bastante restringida, porque es cada vez más difícil encontrar tarjetas con chip Vortex 2 (Aureal). La Sound Blaster 1024 (antiguamente Player) ofrece ahora por menos de 10.000 pesetas todo lo que se puede esperar de una tarjeta de sonido. Además de la aceleración EAX, que parece imponerse como estándar para los juegos, puedes recrear también ambientes sonoros concretos (auditorio, sótano, espacio amplio...). Si la asocias al *kit* FPS 2000 Digital, dispondrás del mejor conjunto de sonido para juegos. Obviamente, si quieres probar el sonido Dolby Digital (AC-3) para películas en formato DVD, el conjunto DTT 2500 Digital (unas 46.000 pesetas) te proporciona además el AC-3. Es incluso muy probable que en el año 2000 empiecen a salir juegos en formato DVD con una pista Dolby Digital. Otro aspecto primordial de los juegos de aventura es el número de CDs utilizados. Cuando salió, *Baldur's Gate* ocupaba ni más ni menos que 5 CDs, o sea que su reedición en formato DVD seducirá a todos los jugadores que no soportan tener que cambiar todo el rato de CD. Este tipo de juegos utiliza constantemente el lector de CD o de DVD para las secuencias de vídeo. Por eso se aconseja optar por un lector de CD o de DVD rápido. En su categoría, el nuevo lector de DVD Pioneer A04SZ propone la lectura de CD con una velocidad máxima de 40x y la lectura DVD a una velocidad máxima de 10x. Con un promedio de acceso anunciado de 110 milisegundos para el DVD y de 80 milisegundos para el CD, se trata claramente del lector de DVD del momento. Pero, ojo, si buscas un lector de DVD fácilmente "deszonable" para la lectura de DVDs vídeo, tienes que saber que con la generación 10x eso será casi imposible. En este caso, lo mejor es limitarse a conservar la antigua generación en modo 6x (A03). ■

Sonido y DVD

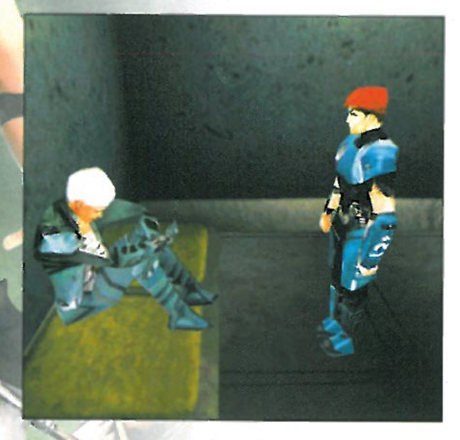
Con sus 225.000 pesetas, el PC para los juegos de aventura está enteramente basado en la calidad del sonido. En cuanto al *upgrade*, en función de tu máquina, tienes que priorizar la memoria RAM (mínimo 64 Mb) y un lector CD-DVD rápido.

- Caja ATX de semitorre (unas 5.500 ptas.)
- Placa base BX Asus P3B-F (33.500 ptas.)
- Procesador Celeron a 400 MHz con adaptador Slot 1 (unas 26.500 ptas.)
- 64 Mb de memoria RAM (unas 17.000 ptas.)
- Disco duro 13 Gb UDMA66 (unas 23.000 ptas.)
- Tarjeta 3D TnT2 M64 (unas 28.000 ptas.)
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 1024 (unas 9.000 ptas.)
- Pantallas acústicas Creative Labs PS 2000 (unas 3.000 ptas.)
- Pantalla de 17 pulgadas LG 775FT (unas 51.000 ptas.)
- Lector DVD IDE Pioneer A04SZ (unas 25.500 ptas.)
- Teclado y ratón estándar (unas 3.000 ptas.)

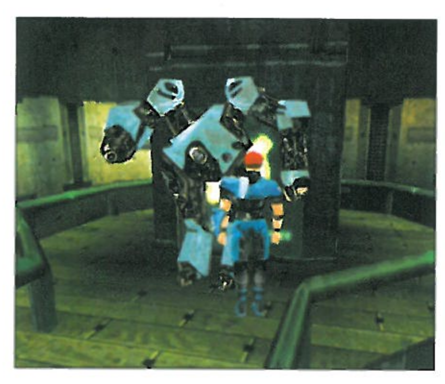
The Nomad Soul



Prepárate para vivir una experiencia única con *The Nomad Soul*. Este juego de aventura con una magnífica realización 3D



(decorados, animaciones) se basa en un guión lleno de espectaculares e impactantes sorpresas. La intriga central, compleja, combina ciencia ficción y *cyberpunk* (el mundo de partida recuerda mucho al de *Blade Runner*) y tiende hacia el fantástico gótico. No te encontrarás nunca bloqueado, ya que cada enigma se puede resolver de diferentes maneras. Cuando te mueres, tu alma se traslada a otro cuerpo al que te debes adaptar. Este juego hechizante, totalmente revolucionario, con una realización excepcional y muy cinematográfica, rebosa de misterios paralelos. Los fans de David Bowie encontrarán a su ídolo en diversos papeles clave de la historia, asistirán a conciertos virtuales y escucharán músicas originales especialmente compuestas para el juego. *The Nomad Soul* es un nuevo referente imprescindible del juego de aventura. ■



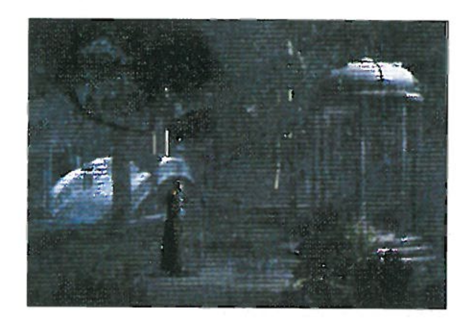
VEREDICTO

Editor	Eidos
Config. recomendada	P II 266, 64 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D
Precio	Menos de 7.500 ptas.

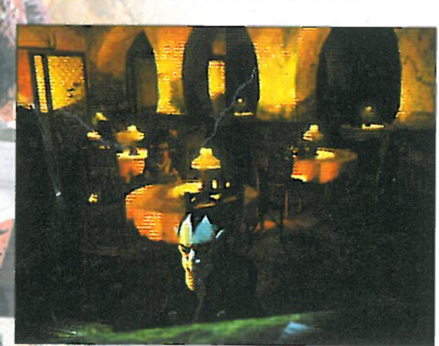
9,5/10

Discworld Noir

Sin duda uno de los mejores juegos de aventura desde *Grim Fandango*, este juego, que sorprende por sus grafismos soberbios, pero oscuros (es *Discworld Noir*, que quiere decir *negro* en francés, por si no fuiste a clase aquel día), nos propone enigmas que no son de lo más sencillo, pero tampoco insuperables, unos personajes con un carácter bien definido y que en su mayoría son de una originalidad apabullante -¿dónde has visto tú a un vampiro deprimido o a un Troll enamorado? El guión es uno de los más brillantes de este tipo de juegos. Con todos estos



ingredientes y convertido en Lewton, una especie de Mike Hammer, lo primero que haces es morirte en plena calle, de modo que empiezas a jugar en un *flash-back* que asienta las bases de todo el juego. Porque estás muerto, sí, pero ¿por qué? En la primera parte del juego lo descubrirás, porque la segunda parte ocurre después de tu muerte. El ambiente del juego, inspirado en los años 30 pero trasladado a un mundo de *heroic-fantasy* propicia los comentarios hilarantes de Lewton, y si tienes un mínimo sentido del humor, también eso contribuirá enormemente a que te lo pases genial con este juego de aventura... ■



VEREDICTO

Editor	GT Interactive
Config. recomendada	P 333, 32 Mb de RAM
Precio	Menos de 8.000 ptas.

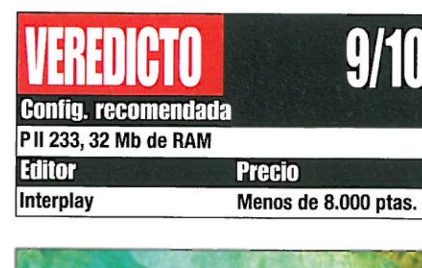
8/10

Baldur's Gate

Extraído del universo de los *Reinos olvidados* y de *Dragones y mazmorras*, *Baldur's Gate* es un juego de rol puro y duro que propone una campaña de gran envergadura que satisfará a todos los



fanáticos del juego de rol de mesa. El juego ha salido recientemente en DVD (por fin hay un juego con este soporte), un formato que permite decir adiós a los excesivos cambios de disco que eran necesarios en la versión CD-Rom. La riqueza de la campaña de juego, su fidelidad al universo de *Dragones y Mazmorras* y su inteligente interfaz (sobre todo en lo que se refiere a los combates, que pueden jugarse en tiempo real o por turnos) lo convierten en uno de los mejores juegos de rol para PC. Cabe destacar también la existencia de una extensión (*Cuentos de la isla perdida*), a la que se puede jugar antes o después del juego original, que hace aumentar considerablemente su duración de vida. Por desgracia, se puede criticar el modo Multijugador de *Baldur's Gate*, pues resulta decepcionante y le impide ser tan divertido como una partida de *Dragones y Mazmorras* entre amigos, alrededor de una mesa (con pizzas frías, y litros y litros de café, etc.). ■



VEREDICTO **9/10**

Config. recomendada	
P II 233, 32 Mb de RAM	
Editor	**Precio**
Interplay	Menos de 8.000 ptas.



Asheron's Call

Los amantes del juego de rol on line no tendrán más remedios que quedar hechizados por Asheron's Call, un mundo medieval en 3D persistente, que miles de jugadores pueden explorar

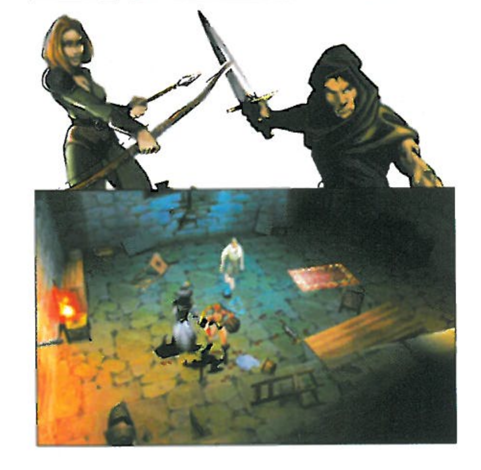


simultáneamente y combatir en centenares de kilómetros cuadrados de terreno, de castillos, etc. Los precios del juego (precio de base y abonos mensuales) todavía no están disponibles, ya que la fase beta acaba de ser completada. Gracias a una realización gráfica de calidad, un sistema de juego inteligente (magia, combates, relaciones sociales con jerarquía de clanes), que ha sabido evitar los errores de los primeros juegos de este tipo (como Everquest, Meridian 59 o Ultima Online), Asheron's Call es un juego de los que cautivan y cuyo principal defecto es la adicción que crea y las duras, pero que MUY duras repercusiones en tus recibos de teléfono. La versión española de Asheron's Call está prevista para enero o febrero del 2000, y es muy aconsejable disponer de una conexión a Internet por cable o vía ADSL ■

VEREDICTO	8,5/10
Config. recomendada	
P II 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D, conexión Internet	
Editor	**Precio**
Microsoft	N.C.

Darkstone

Ciertamente, *Darkstone* es un clon de *Diablo*, pero ¡vaya clon! Todo en 3D tiempo real, el juego te hace explorar numerosas y variadas mazmorras (que cambian de arquitectura en cada partida), magníficos exteriores, en la piel de un aventurero. Hay un montón de personajes entre los cuales puedes elegir a cuál quieres encarnar: guerreros, magos, ladrones, curas, arqueros, etc. En modo Solo, podrás dirigir alternativamente a dos personajes. Del que no estés dirigiendo en un momento determinado se encarga inteligentemente el ordenador. La ergonomía del juego es perfecta. Aunque se inspira en la de *Diablo*, consigue ser innovadora en muchos puntos. *Darkstone* resulta apasionante también en Multijugador, y se beneficia de un



seguimiento por parte de los creadores que de vez en cuando pondrán a disposición de los jugadores -por Internet- nuevos niveles, monstruos y objetos. La realización del juego sin fallos y las numerosas innovaciones que le permiten desmarcarse de *Diablo*, el referente en la materia, convierten este juego en uno de los más seductores para todos los amantes del juego de rol-acción medievales. ■

VEREDICTO	9/10
Config. recomendada	
P II 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D	
Editor	**Precio**
Delphine Software	Menos de 7.000 ptas.

Spycraft

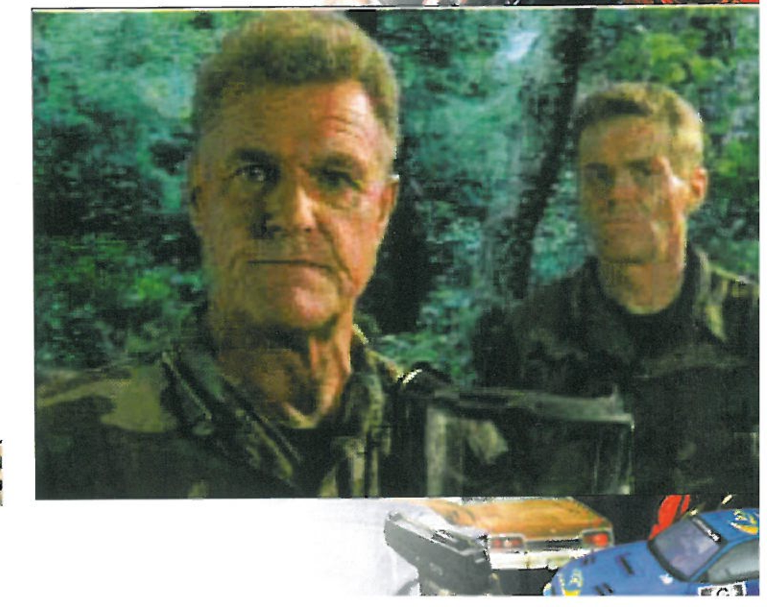
buen precio

Este es probablemente el único auténtico juego para adultos disponible en el mercado. Se trata de un juego de aventura y de una película interactiva bien lograda (¡cosa rara!), muy en la línea de las grandes novelas de espionaje que han significado el triunfo de este género. Para su realización



se han reunido los dos ex-jefes del KGB y de la CIA, Oleg Kalugin y el famoso William Colby, respectivamente. Por cierto, desde entonces éste último ha desaparecido en misteriosas condiciones... Y ya desde el anuncio de los diez mandamientos de la CIA comentados lacónicamente por su antiguo jefe, se entiende que este producto es diferente de lo que se ha hecho hasta ahora en este género. Su excelente realización combina imágenes de películas y juegos en los que se aprende a utilizar el material más moderno de los espías y los trucos de los más veteranos de la guerra secreta, como la eliminación de un enemigo sin dejar huella disparándole una bala de hielo en la garganta. Todo ello con el noble fin de impedir el asesinato del presidente en colaboración con los rusos que también tienen problemas domésticos... ¡Imprescindible! ■

VEREDICTO
Editor
Activision
Config. recomendada
P 166
Precio
Menos de 3.000 ptas.
9/10





PC Quake

¡Aaaah! Los *quake-like* contribuyen a quitarte de encima tus malos rollos. Prepara tus armas (en general y preferentemente, el dúo teclado-ratón, mucho más eficaz que cualquier otro periférico de juego), mima tu red o tu conexión a Internet (enfrentarse a humanos y desparramarlos a base de lanzacohetes es la razón de ser de este género), y engrasa tu tarjeta 3D (más que nada para ver correctamente, especialmente a los enemigos perversos que se ocultan en la oscuridad), ¡que la diversión está garantizada!

EL PC de un loco del *quake* es una bestia de guerra. Para la 3D, necesita lo mejor y más selecto de la aceleración Direct3D y OpenGL. En esta categoría, las tarjetas Ultra TnT2, en GeForce 256 y, ahora, en Rage Fury Maxx son excelentes. El secreto está en la resolución. Hoy en día, las máquinas más potentes pueden hacer funcionar *Quake II* a más de 200 imágenes por segundo, pero en 640 x 480 y miles de colores (16 bits). La tendencia de este año es poder jugar con una resolución de 1.024 x 768 en millones de colores (32 bits). Y para un *quake-like*, la velocidad de visualización es el parámetro más importante. No hay que bajar a menos de 40 imágenes por segundo si se quiere sobrevivir en el terrible mundo de Internet. Para obtener una excelente fluidez de resolución son esenciales tres elementos: un procesador equipado con una buena unidad de coma flotante a una frecuencia de 400 MHz como mínimo, 128 Mb de memoria RAM y una tarjeta 3D con una potencia de al menos 300 millones de píxels por segundo.
La calidad de las funciones soportadas por la tarjeta 3D también es muy importante. Hay que poder contar con un Z-Buffer de al menos 24 bits. Es decir, que el cálculo de la profundidad de los polígonos tiene que ser lo más preciso posible. Cuanto más preciso sea el Z-Buffer, más preciso serás con las armas que permiten *snippear*.
La calidad del filtrado de las texturas es igualmente importante. El *bilinear filtering* es lo mínimo, pero un filtrado *trilinear* dará resultados mucho mejores gracias a un cálculo más preciso sobre las transiciones entre las texturas. En cuanto a las funciones 3D, la más importante es el soporte del *multitexturing* en una pasada. El hecho de poder combinar varias texturas y luces es la función más utilizada por los motores de *Quake* y de *Unreal*. En esta categoría, el nuevo chip de NVIDIA, el GeForce 256, es el mejor, gracias a sus cuatro motores de texturas frente a los dos de las tarjetas competidoras. La compresión de texturas es una función que también está tomando importancia. El nuevo motor de *Quake III* soporta esta función por defecto, que aporta un impresionante embellecimiento gráfico, o bien una mejora de la velocidad gracias a transferencias de texturas más potentes. En los próximos meses, una de las funciones que más se va a explotar será el Transform & Lighting (T&L) que adquirirá cada vez más importancia en los "*one-person-shooter*". Algunos juegos, como *Evolva* o *Halo*, podrán explotar un número impresionante de polígonos y para poder explotarlos a fondo, hará falta una tarjeta T&L.

El nervio de la guerra

Los *quake-like* adquieren pleno interés en red. De hecho, ésta es su razón de ser. No existe el modo Solo ni en *Quake III*, ni en *Unreal Tournament*. Las dos posibilidades en red de estos juegos son obviamente la posibilidad de jugar en servidores *vía* Internet o en red local. La calidad del módem para la conexión a la red es primordial. Para este tipo de juegos de acción, ni hablar de conexiones deficientes

El rey de los roedores

Tu mejor arma para los *quake-like* es tu ratón. Para ser invencible, tienes dos alternativas (aparte del entrenamiento, cosa que ningún periférico hará en tu lugar): el ratón GM2 de Saitek y el ratón óptico Explorer de Microsoft. El primero lleva dos botones clásicos, una rueda que también sirve como tercer botón, y otro cuadridireccional que se adapta perfectamente a la forma del pulgar. No está nada mal, pero eso no es todo. El roedor se enchufa a un zócalo independiente que dispone de un montón de botones adicionales, entre los cuales una rueda horizontal (para el *strafe*, por ejemplo). Todo ello se configura con un programa fácil de utilizar. Olvídate del teclado, ¡lo tendrás todo a mano! Los jugadores indiferentes al confort y que prefieran más precisión y rapidez de reacción, optarán por el ratón óptico Explorer de Microsoft (cuatro botones más la rueda). Es ultrarrápido y está desprovisto de la asquerosa bola que siempre se ensucia. Cosas de la tecnología óptica... Y además, da luz (imprescindible). Con el mismo objeto sin cable, ¡la masacre está servida!



● Microsoft Explorer, menos de 12.000 ptas.



y lentas. Hace falta como mínimo un módem V90 para obtener un *ping* lo suficientemente bajo (nunca por debajo de los 300 milisegundos) para poder jugar en buenas condiciones. Para los perfeccionistas, hay que pensar en una solución RDSI (red digital de servicios integrados), y se pueden encontrar excelentes adaptadores RDSI por menos de 22.000 ptas. En cuanto a la red local, todo depende del número de jugadores que vayan a participar. Para un máximo de cuatro jugadores simultáneos, es suficiente un equipo que cuente con tarjetas de 10 Mbits y un *hub* de 10 Mbits. Sin embargo, se recomienda optar por un material de marca (3Com, D-Link, Intel), mejor que por algo *no-name* (compatible Ne2000). Si van a participar más de cuatro jugadores, hay que pasarse a una red "inteligente" gracias a un *hub* especial. De hecho, es una especie de conmutador equipado con un procesador y una memoria cache, que optimiza las transferencias entre las distintas máquinas. Asimismo, permite utilizar para cada puerto toda el ancho de banda disponible (10 Mbits o 100 Mbits en función de la tarjeta de red) al contrario de lo que sucede con el *hub* estándar que segmenta el ancho de banda entre los receptores. Para partidas de Quake con más de cuatro jugadores, la ganancia de prestaciones es significativa porque el conmutador permite evitar colisiones entre los datos. Este tipo de productos, que hasta ahora estaba reservado al mundo profesional, empieza a salir por unos precios muy interesantes. Por ejemplo, 3 COM propone un *hub* de 100 Mbits 8 puertos por un precio inferior a las 28.000 ptas. ■

PC de los caros

La máquina del *quakeador* fanático es relativamente cara (unas 400.000 ptas.), ya que tiene que hacer funcionar los motores 3D más complejos del momento y venir equipado para el modo red.

- Caja ATX semitorre (unas 5.500 ptas.)
- Placa base BXAsus P3B-F (unas 33.500 ptas.) o placa base Athlon Asus K7M (unas 32.000 ptas.)
- Procesador Pentium III a 450 MHz (unas 40.000 ptas.) o bien AMD Athlon a 500 MHz (unas 30.000 ptas.)
- 128 Mb de RAM (unas 35.000 ptas.)
- Disco duro 13 Gb UDMA66 (unas 23.000 ptas.)
- Tarjeta 3D GeForce 256 (unas 53.000 ptas.)
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 1024 (unas 9.000 ptas.)
- Pantallas acústicas Creative Labs PS 2000 (unas 33.000 ptas.)
- Pantalla 19 pulgadas Nokia 446 XS (unas 120.000 ptas.)
- Lector CD IDE 40x (unas 9.500 ptas.)
- Teclado estándar (unas 1.500 ptas.)
- Tarjeta de red 10/100 Mbits (unas 28.000 ptas.)
- Módem V90 3Com 56K Voice Internal PCI (unas 9.000 ptas.)

Kingpin

Como esto es un *quake-like* puro y duro, pues, ¡hala! a arrasar por dónde pases con armas de fuego y bazookas. *Kingpin* se



diferencia de sus competidores porque tendrás la posibilidad de contratar gángsters que te permitirán montar una banda para derribar el imperio del cabecilla del que te quieres vengar. La realización 3D de *Kingpin* es fantástica, muy detallada, los decorados bien arquitecturados son realmente tétricos y los enemigos tienen exactamente el aspecto de esos tipos que no te gusta ver en un callejón, ni de día ni de noche. El guión propone ciertas originalidades, y destaca la posibilidad de discutir de varias maneras con muchos personajes y de utilizar vehículos. *Kingpin* es un juego violento, tanto visualmente (la sangre abunda) como acústicamente (¡ni el mismísimo Makinavaja se atreve a hablar así!). Los jugadores bregados apreciarán este *quake-like* tan bestia, que, por desgracia, es un poco corto en Solo, y sin originalidad a nivel de red, pero que funciona muy bien con configuraciones pequeñas. ■



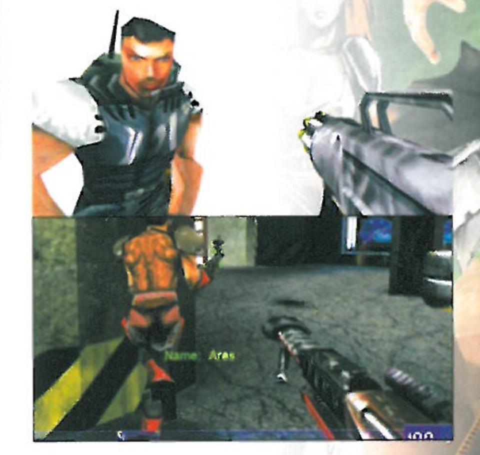
VEREDICTO	8/10
Config. recomendada	
P 266, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D	
Editor	**Precio**
Interplay	Menos de 8.000 ptas.

The Tournament

The Tournament es un *quake-like* puramente Multijugador, pero al que también se puede jugar en Solo. Puede sonar a paradoja, pero la "continuación" de *Unreal*, que se beneficia de un motor 3D aún más impactante, incluye adversarios dirigidos por el ordenador (unos



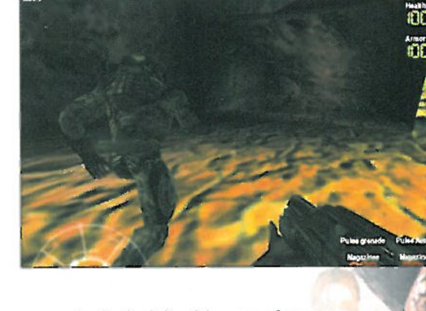
bots que se configuran con facilidad, sobre todo a nivel de su dificultad), y que actúan como jugadores reales, lo que permite a los que carecen de acceso directo al juego creérselo de verdad. La inteligencia artificial de los bots está muy, pero que muy bien gestionada, y las numerosas tarjetas del juego, disponibles en diversos modos (*Deathmatch*, Captura de bandera, Asalto...) y muy bien concebidas, permiten numerosos enfrentamientos con las armas destructoras y bien equilibradas del juego. Por supuesto, con *The Tournament* puedes jugar en Multijugador, con o sin *bots*, y puedes disfrutar del editor de niveles que ya había demostrado de lo que era capaz con *Unreal* y que, naturalmente, ha sido mejorado, lo que permitirá a cualquier *designer* de niveles en ciernes crear tarjetas originales. ■



VEREDICTO
Editor
GT Interactive
Config. recomendada
P II 333, 64 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D
Precio
Menos de 8.000 ptas.
7,5/10

Alien Versus Predator

Este *quake-like* es sin duda el más flipante de todos. Si te pones en la piel de un *marine* (el típico tío bien armado, dotado de un radar de dos dimensiones) luchas contra hordas de *aliens*. Como Predator (un predador de verdad con un camuflaje tecnológico que le hace del todo invisible), te escapas de una base humana invadida por los aliens. Finalmente, en tanto que alien (puedes caminar por las paredes y los techos), te comes todo lo que encuentras a tu paso. Aunque la realización 3D de *Alien Versus Predator* no figura entre las mejores del momento (motor mediocre, arquitectura de niveles poco trabajada), el juego ofrece un ambiente excepcionalmente tétrico, muy fiel a las diversas películas, y quedarás empapado de sudor, sobre todo debido la gran dificultad del juego, que te obligará a extremar las precauciones a lo largo de las tres campañas. Además, el juego resulta bastante divertido en Multijugador, por equipos (por ejemplo, cinco *marines*, doce *aliens*, un Predator). Sobre todo cuando encarnas a un Predator. ■

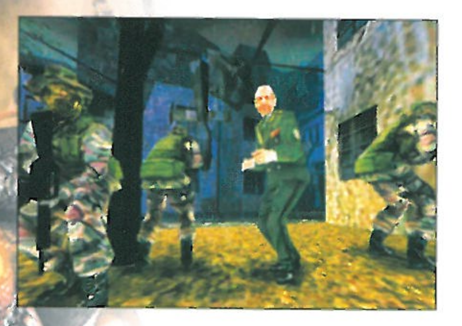


VEREDICTO
Editor
Electronic Arts
Config. recomendada
PII 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D
Precio
Menos de 7.000 ptas.
8,5/10

Half-Life

Atención, ¡ésta es una obra maestra! Después de *Quake II*, *Half-Life* se ha convertido en el gran referente del género gracias a una aventura en Solo muy excitante, y con un excelente guión muy bien escenificado. Su modo Multijugador es de lo más eficaz, sobre todo gracias a su excelente repartición de armas, muy complementarias, y a su extensión gratuita de juego en equipo, *Team Fortress Classic*. El motor 3D, basado en el de *Quake II*, es muy sofisticado y permite una arquitectura de niveles compleja y coherente que acentúa el ambiente del juego. Además, el editor de niveles Worldcraft, incluido en la caja, es sin duda el más ergonómico y eficaz de todos los editores de *quake-like*. Con *Half-Life*, los desarrolladores de Valve han creado una pequeña joya, y esperamos con impaciencia la extensión oficial, *Opposing Force*, y su próximo juego, *Team Fortress 2*, que por lo visto será el producto que suba el listón del juego de acción en 3D subjetiva en modo Multijugador por equipos. ■





VEREDICTO	9/10
Config. recomendada	
PII 233, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D	
Editor	Precio
Sierra	Menos de 7.000 ptas.

Rogue Spear

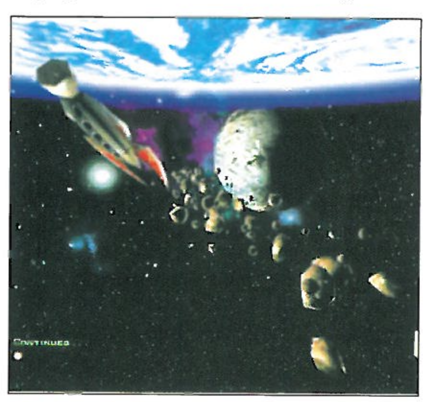


Vale, *Rogue Spear* no es exactamente un *quake-like*, sino más bien un juego de estrategia 3D en tiempo real en el que diriges a una cuadrilla de comandos internacionales que se enfrentan a unos terroristas en situaciones muy diversas. La prudencia es la palabra clave de este juego realista en el que podrás planificar tus misiones antes de lanzar a tus hombres (especialistas en asaltos, en explosivos, snipers, etc.) y encarnar al jefe del equipo de cada batallón que habrás definido y equipado a tu antojo (y en función de los supervivientes...). La 3D de *Rogue Spear* es muy digna y el realismo que se desprende de sus entornos (aeropuertos, ciudades kosovares -sin comentarios-, óperas, etc.) refuerza la impresión de autenticidad imprescindible para este tipo de juegos. Los distintos niveles de dificultad son *challenges* para cada tipo de jugador, pero no esperes, ni siquiera en el más simple de los niveles, poder lanzarte a saco como en *Quake*, aunque sólo sea por el mero hecho de que una bala bien disparada puede resultar fatal. ■

VEREDICTO	8/10
Config. recomendada	
P II 266, 32 Mb de RAM, tarjeta comp D3D	
Editor	Precio
Red Storm Entertainment	Menos de 8.000 ptas.

Unreal

Cuando salió, *Unreal* se impuso como nuevo referente visual del *quake-like*, gracias a un motor 3D de calidad que permitía auténticas proezas visuales. Además de este aspecto puramente 3D, el juego se beneficiaba de una inteligencia artificial sofisticada, tanto en Solo como en Multijugador con *bots*. La aventura en Solo, que te mete en la piel del único superviviente de un naufragio en un planeta desconocido, en el que te encontrarás con una raza hostil y otra amiga, carece, por desgracia, de dinamismo y variedad, sobre todo debido a una arquitectura de niveles no siempre muy bien concebida, a pesar de algunas ideas de escenificación simpáticas (trampas, encuentros con seres no belicosos, enigmas que se alejan del principio "encontrar llave, abrir puerta, etc."). A pesar de todo, *Unreal* merece la pena, gracias a sus soberbios grafismos, su simpático modo Multijugador y su editor de niveles UnrealEd, que ha abierto la vía a los editores fáciles de manejar. ■



VEREDICTO	8/10
Config. recomendada	
P 266, 64 Mb de RAM, tarjeta 3dfx	
Editor	Precio
GT Interactive	Menos de 8.000 ptas.



Tarjeta gráfica
ATI Fury Maxx

Los canadienses de ATI nos proponen una nueva tarjeta gráfica que utiliza dos procesadores Rage 128 Pro. Gracias a la técnica especial de tratamiento utilizada, la Fury Maxx consigue casi duplicar sus prestaciones. Veamos en detalle de qué se trata.



CON la salida del GeForce 256, ATI y su Rage 128 Pro quedan malparados ante los adeptos de la velocidad pura y dura. En efecto, a este último le cuesta alcanzar un rendimiento suficiente para jugar en resoluciones superiores a 1.024 x 768 y 16 bits. Los resultados son casi idénticos a los de una tarjeta con TnT2 Ultra que se puso a la venta hace casi un año. Si bien hay que admitir que esta potencia es más que suficiente para los juegos actuales a 800 x 600 x 32 bits y para aquellos que utilizan una sola pantalla de 17 pulgadas, los jugadores más exigentes desean un rendimiento mayor y unas resoluciones superiores. Para conseguirlo, la vía que han adoptado hasta ahora todos los fabricantes ha sido la de aumentar la frecuencia del procesador gráfico. Así, hemos visto cómo procesadores con una frecuencia de 125 MHz pasaban a 180 MHz y más con las tarjetas TnT2 Ultra. Al mismo tiempo, ATI y su arquitectura Rage 128 han pasado de una frecuencia de 100 MHz a una de 125 MHz. Parece que ATI tiene algunos problemas para aumentar fácilmente la frecuencia. Seguramente la culpa es de la memoria intermedia integrada en el Rage 128, que desde el principio ha planteado a ATI algunos problemas de depuración. En efecto, repartidos por el microprocesador se encuentran unos cuantos kilobytes de memoria que aceleran el tratamiento de la 3D. Se trata de la arquitectura Tri-cache, que permitía que el Rage 128 alcanzase casi el mismo rendimiento que un TnT2, pero conservando una frecuencia más baja, y que ahora parece estar jugándole malas pasadas a ATI, aunque es evidente que la frecuencia no lo es todo en un procesador gráfico, como puede constatarse con el GeForce 256, con su frecuencia de sólo 120 MHz.

La arquitectura del microprocesador es igualmente importante, al igual que ocurre con las CPU. También hay que tener en cuenta las capacidades de cada procesador. Por ejemplo, la mayoría de las tarjetas 3D de 1999 no incluían más que dos Pixels Engine, es decir, sólo tienen dos unidades de tratamiento de píxeles, y estas tarjetas sólo pueden presentar las imágenes a razón de dos píxeles por ciclo de reloj. No es el caso de las tarjetas que utilizan GeForce, puesto que estas últimas cuentan con cuatro Pixels Engine y por tanto pueden presentar las imágenes a razón de cuatro píxeles por cada ciclo de reloj. Con una frecuencia de 120 MHz, la tarjeta dispone por tanto de un Fill Rate de

480 megapíxeles por segundo (120 x 4) y puede presentar por tanto 480 millones de píxeles por segundo, mientras que el Rage 128 Pro, con una frecuencia de 143 MHz en el mejor de los casos, no puede presentar más que 286 megapíxeles por segundo. Para alcanzar el mismo rendimiento que con una GeForce, ATI tendría que haber fijado la frecuencia de su microprocesador en más de 240 MHz, una frecuencia inaccesible por el momento, aunque se utilice una tecnología de grabación de 0,18 micras. Al no contar todavía con una arquitectura de procesador nueva, ATI ha decidido seguir otra vía, la del *multi-processing.*

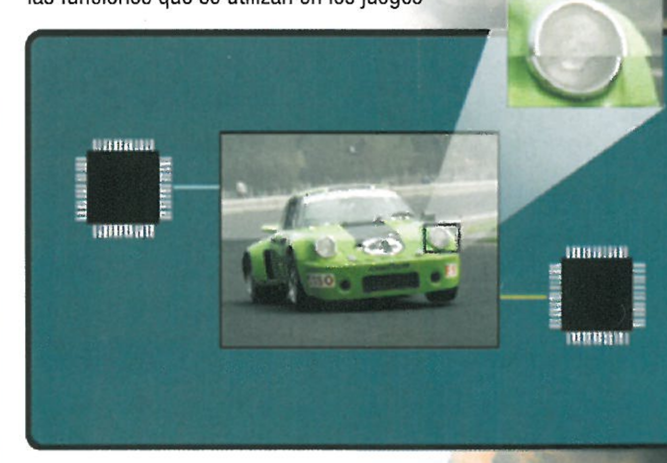
● **Dos procesadores y 64 Mb de RAM. Es la tarjeta más compleja que conozcamos.**

Dos procesadores y 64 Mb de memoria: un auténtico monstruo de la tecnología.

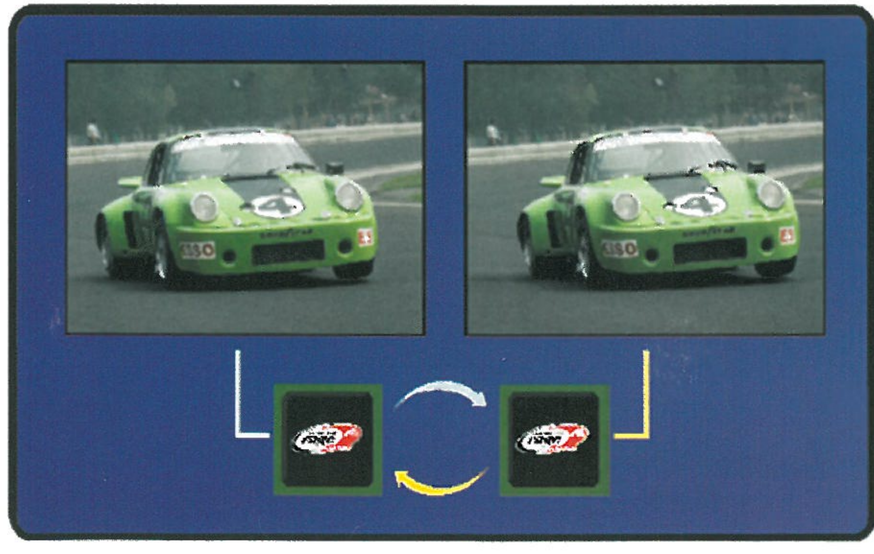
Una tarjeta alucinante

¡Esta tarjeta sí que está bien! Nosotros, que somos unos fanáticos de los ventiladores y de las tarjetas complicadas, estamos contentísimos. Con dos procesadores, dos ventiladores y dos veces 32 Mb de memoria (32 Mb por cada procesador), la nueva ATI 128 Maxx (antiguo nombre de código Aurora) es una tarjeta increíble. Al utilizar dos procesadores, la Maxx dispone en teoría de un Fill Rate de 500 megapíxeles por segundo. ¿Por qué no de 572 megapíxeles por segundo? Porque en la versión que hemos podido testear, los procesadores ATI alcanzan una frecuencia de sólo 125 MHz. En cuanto a la memoria, cada procesador cuenta con 32 Mb a 143 MHz, y la tarjeta tiene, por tanto, un ancho de banda total de la memoria de 4,5 Gb por segundo (2 x 2,25 Gb/s). El ancho de banda de la memoria es el problema más importante en las resoluciones altas. En efecto, no basta con poder presentar varios centenares de millones de píxeles por segundo, sino que, además, hay que poder hacerlos circular por la memoria con la suficiente rapidez. Cuanto más aumentan la resolución y el número de colores, más pesa la imagen que se debe presentar en pantalla y, por lo tanto, se necesita una muy buena calidad de memoria y una interfaz extremadamente rápida. Éste es el problema que se le planteó a NVIDIA con su GeForce en versión clásica (con memoria SDRAM a 166 MHz), que tenía un ancho de banda de memoria demasiado bajo (2,6 Gb/s) para conseguir buenos resultados en las resoluciones altas. La nueva versión de la GeForce, con un nuevo tipo de memoria (la DDR), permite ahora que el GeForce 256 desarrolle toda su potencia. En cuanto a las funciones 3D, encontramos todo el conjunto de funciones del Rage 128 Pro, es decir, todas las de Direct3D 6.0 (excepto una, el *environment bump map*, que de momento queda reservada para el G400). Este chip gestiona el *multitexturing* en una pasada, el modo 32 bits, el emboss *bump mapping*, el *AGP texturing* en modo 2x y 4x y la compresión de texturas (DXTC). Gestiona por tanto todas las funciones que se utilizan en los juegos actuales y que seguramente seguirán utilizándose en los próximos meses.
Sin embargo, el chip no gestiona todas las nuevas funciones que aparecen en Direct3D 7.0. Por ejemplo, las funciones de T&L (transformación geométrica y gestión de las luces) y otras (el Vertex Skinning, que permite efectuar las uniones entre los

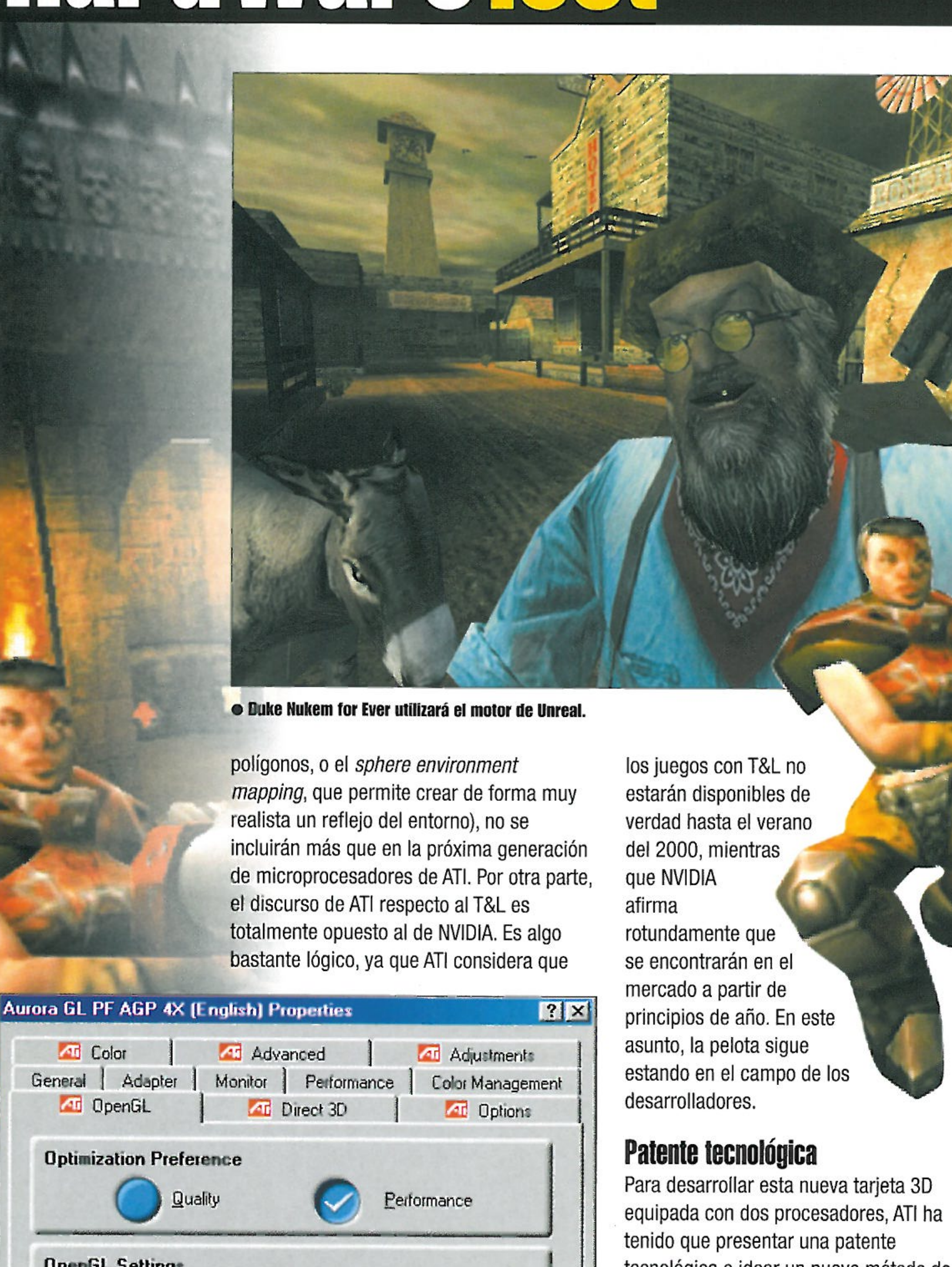
● **El modo SLI de los Voodoo 2. Cada procesador presenta en pantalla una línea de cada dos.**



● **El Parallel Graphics Configuration. Cada procesador presenta en pantalla una parte de la escena.**



● **La explicación en imágenes del AFR. Cada procesador presenta en pantalla una imagen de cada dos.**



● **Duke Nukem for Ever utilizará el motor de Unreal.**

● **Los drivers de la Maxx son los mismos que los del Rage 128.**

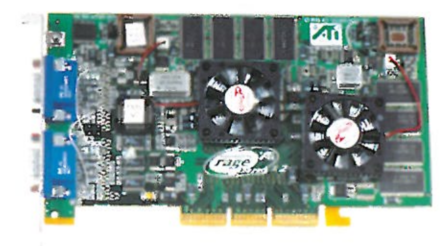
GRAPHICS BY ATI rage 128

polígonos, o el *sphere environment mapping*, que permite crear de forma muy realista un reflejo del entorno), no se incluirán más que en la próxima generación de microprocesadores de ATI. Por otra parte, el discurso de ATI respecto al T&L es totalmente opuesto al de NVIDIA. Es algo bastante lógico, ya que ATI considera que los juegos con T&L no estarán disponibles de verdad hasta el verano del 2000, mientras que NVIDIA afirma rotundamente que se encontrarán en el mercado a partir de principios de año. En este asunto, la pelota sigue estando en el campo de los desarrolladores.

Patente tecnológica

Para desarrollar esta nueva tarjeta 3D equipada con dos procesadores, ATI ha tenido que presentar una patente tecnológica e idear un nuevo método de tratamiento gráfico. Hasta ahora, sólo ha habido dos tecnologías que permitiesen utilizar dos procesadores gráficos para los juegos. Desde luego, existen otros métodos patentados que se utilizan en las estaciones gráficas de gama alta, pero que están totalmente fuera del alcance del gran público. El primero es el modo SLI (Scan Line Interleave) de los Voodoo 2, que permitía, de hecho, conectar dos tarjetas entre sí y multiplicar por dos la velocidad en ciertos casos. Con esta técnica, los dos microprocesadores gráficos reciben los mismos datos del procesador y empiezan a calcular la misma imagen. En el momento de presentar la imagen en pantalla, cada procesador visualiza una línea de cada dos. Esta técnica permite duplicar la velocidad pero, hoy en día, su uso ya no está indicado porque cada procesador tiene que calcular toda la geometría de la escena, una geometría que empieza a complicarse. Esta técnica, aunque no se ve limitada por la velocidad de presentación de las imágenes, ya no es válida, por tanto, para los juegos de geometría compleja. La segunda tecnología, que apareció a principios de 1999, es la de Metabyte/Wicked3D, que permite utilizar dos tarjetas de vídeo en un PC. La técnica de la PGC (Parallel Graphics Configuration, que de todos modos nunca ha estado disponible), divide la pantalla en dos zonas y cada tarjeta gráfica se encarga de una de ellas. Esto evita que cada procesador deba calcular lo mismo y al mismo tiempo, como ocurre con el modo SLI. Sin embargo, según ATI, ya que nunca hemos visto funcionar esta técnica, sigue habiendo un problema de desfase en la unión de las imágenes que calcula cada tarjeta. En efecto, si en una parte de la pantalla hay más polígonos que en la otra, uno de los procesadores tendrá que esperar a que el otro haya terminado de calcular su parte antes de pasar a la siguiente imagen. La nueva tecnología de ATI lleva el encantador nombre de AFR (Alternate Frame Rendering). Para los que no hayan captado la idea, se trata de conseguir que cada procesador se ocupe sólo de una imagen de cada dos. ¡Pues claro! ¡Por fin a alguien se le ha ocurrido! En la práctica, uno de los procesadores se encarga de las imágenes pares, mientras que el otro controla las impares. Cada procesador calcula asimismo

¡La Rage 128 Maxx es un 30% más rápida que una GeForce SDR en modo 32 bits!



la geometría de la imagen que debe presentar en pantalla sin esperar al otro microprocesador. Esta técnica evita por tanto los fallos de las otras dos, y por ello ATI ha tenido que presentar una patente para protegerse. En efecto, parece ser que la Maxx no será la última tarjeta ATI equipada con dos procesadores. Además, la tecnología AFR es bastante fácil de desarrollar, puesto que se necesita una sola tarjeta en lugar de varias, que ocuparían varios zócalos PCI y AGP.

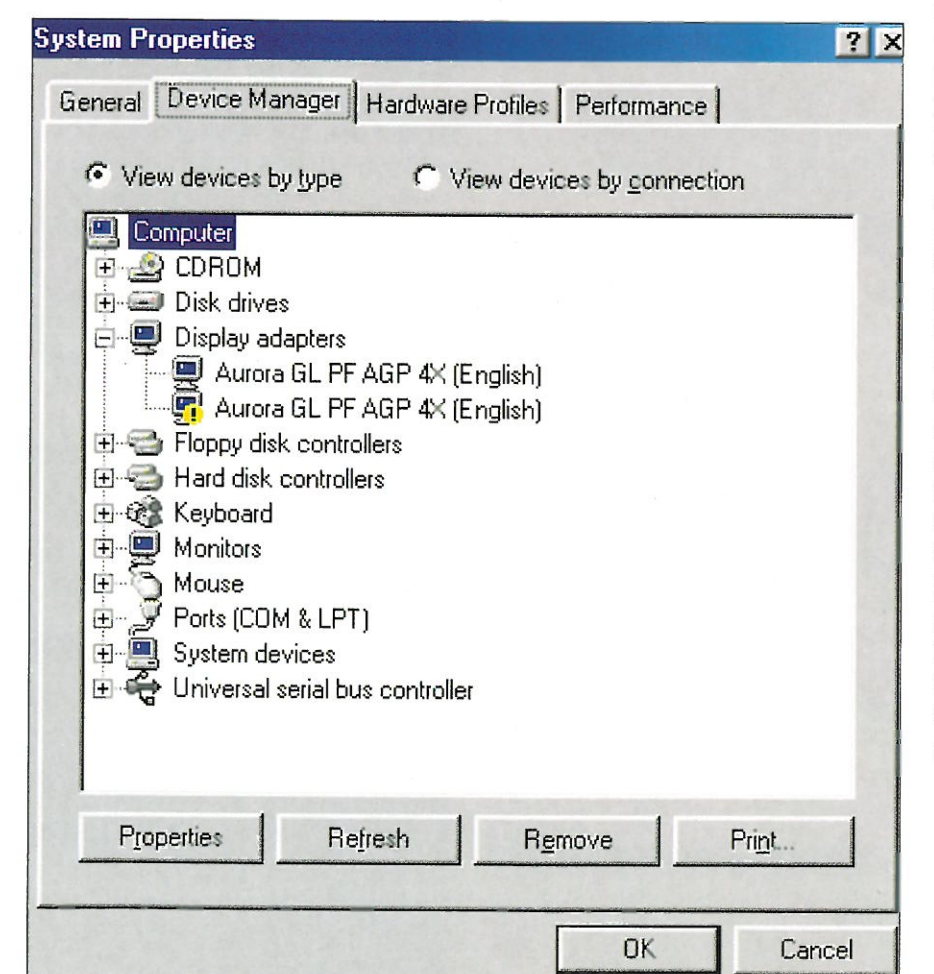


● **La Maxx es una tarjeta básicamente destinada a acelerar juegos como Quake III.**

Un modo a 32 bits ultrarrápido

Testeamos un prototipo de la Maxx con dos controladores que no estaban completamente acabados. Sólo pudimos disponer de esta tarjeta durante unas horas, pero nos bastó para hacernos una idea acerca de sus prestaciones en comparación con las de una GeForce clásica.

La instalación, teniendo en cuenta los controladores que tenemos, fue algo especial, puesto que el PC detectó dos tarjetas gráficas. Montamos el conjunto en un PIII 700 MHz de nueva generación con 256 Kb de cache a plena velocidad para no dejar a la Maxx en desventaja respecto al T&L de la GeForce. En efecto, hay que observar que, al contrario que la GeForce, la Maxx no incluye ninguna función de transformación geométrica, lo que obliga al usuario a contar con un procesador potente. En todas las pruebas que efectuamos, utilizamos una resolución mínima de 1.024 x 768, ya que es absurdo utilizar una tarjeta como ésta para jugar con resoluciones inferiores. En cuanto a las prestaciones en 2D, estamos ante una Rage 128 Pro clásica puesto que, en este modo, se utiliza un solo procesador y 32 Mb de memoria. Es el caso de los juegos en modo Ventana, que no podrán utilizar más que uno de los dos procesadores. En fin, aunque no conocemos a nadie que juegue en modo Ventana, es cierto que existen juegos como *Flight Simulator* que utilizan numerosas ventanas. Por tanto, con este tipo de juegos son de esperar unos resultados decepcionantes. Además, no será posible usar la



● **De momento, la máquina detecta dos tarjetas distintas, pero en la versión final habrá una sola.**

Maxx como tarjeta aceleradora con programas de 3D como *3D Studio Max* u otros. Éste no es en absoluto el objetivo de ATI con la Maxx, ya que el enfoque se centra claramente en el jugador y sobre todo en el *quakeador*. Por otra parte, la tarjeta saldrá seguramente con una versión de *Quake III* OEM que tendrá solamente dos niveles. En cuanto a la 3D, en vista de los resultados con *Quake III*, podemos constatar que la Maxx es casi siempre superior, en términos de millones de colores (32 bits), a una GeForce 256 equipada con memoria clásica (SDR).

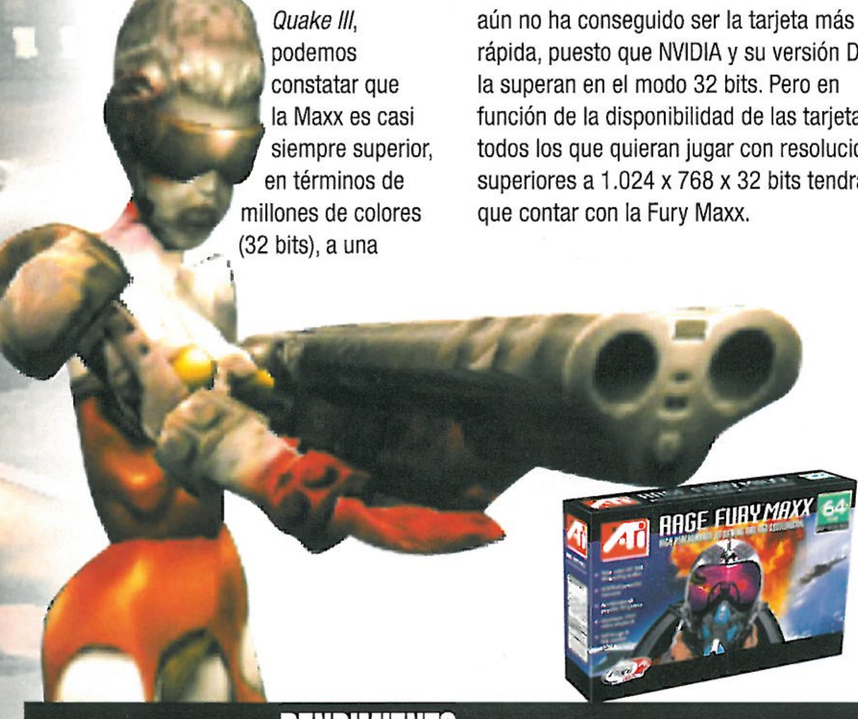
En 1.024 x 768 x 32 bits, la Maxx supera a la GeForce SDR en una media de entre el 15% y el 30%. Por tanto, ATI sigue contando con un modo 32 bits mucho más rápido que su modo 16 bits. Y los que todavía no están convencidos de la importancia y de las prestaciones del modo 32 bits (empezando por 3dfx), no tienen más remedio que rendirse ante la evidencia. ¡Ahora es posible jugar a más de 50 imágenes por segundo y a 32 bits! Por desgracia para ella, la Maxx aún no ha conseguido ser la tarjeta más rápida, puesto que NVIDIA y su versión DDR la superan en el modo 32 bits. Pero en función de la disponibilidad de las tarjetas, todos los que quieran jugar con resoluciones superiores a 1.024 x 768 x 32 bits tendrán que contar con la Fury Maxx.

En el modo 16 bits, la Maxx resulta decepcionante ya que su rendimiento es un 20% inferior al de una GeForce SDR, aunque hay que tener en cuenta que los drivers todavía no han sido optimizados. Con Expendable (un motor D3D), la Maxx se defiende bastante bien frente a la GeForce SDR, ya que llega a ser ¡casi un 50% más rápida a 1.600 x 1.200 y 32 bits! Pero no hay que olvidar las capacidades del Rage 128 Pro a nivel de lectura de DVD y de descompresión MPEG2, ya que sigue siendo el único chip gráfico capaz de efectuar la descompresión MPEG2 en más del 90% con una calidad irreprochable.

La Rage 128 Maxx utiliza una tecnología que podría dejar atrás a sus competidoras en un futuro próximo.

Conclusión

Con esta nueva tecnología, ATI se permite el lujo de competir con la tarjeta más rápida del momento, pero conservando la antigua arquitectura de microprocesador 3D. Aunque la Maxx es una tarjeta muy interesante para el quakeador, no hay que olvidar que es menos versátil que una GeForce debido a sus limitaciones en modo Ventana. Además, cuando lanzó la Rage 128, ATI decepcionó a los jugadores por culpa de unos drivers no del todo bien acabados y que soportaban mal el juego de moda en aquel momento, que era *Half-Life*. Esperemos que en cuanto a drivers, ATI haya seguido el ejemplo de 3dfx y de NVIDIA. Sigue habiendo interrogantes respecto al Transform & Lighting. Si en los próximos meses aparece un juego de gran envergadura, la Maxx quedará muy por detrás de la GeForce. Pero, para cuando eso ocurra, los ingenieros de ATI ya nos habrán ofrecido una tarjeta con dos chips gráficos que utilizarán el T&L. Y es que ya es hora de que ATI presente una nueva arquitectura de procesador. ¡Podéis imaginaros la masacre! ■



NUESTRA OPINIÓN

Se trata de la tarjeta 3D más alucinante que hayamos visto. Con unas prestaciones a 32 bits superiores a las de una GeForce clásica, la Rage Fury Maxx es la última evolución de las tarjetas para Direct3D 6.0. Será especialmente interesante para los jugadores de *Quake* que quieran jugar a 50 imágenes por segundo a 1.024 x 768 y con millones de colores y que cuenten con un procesador que trabaje a 400 MHz como mínimo. ■

VEREDICTO

Tipo
Tarjeta 2D-3D

Fabricante
ATI

Perfil del usuario
Jugadores empedernios

Caract. técnicas
2 procesadores de 125 MHz, 64 Mb de memoria 143 MHz

Precio
Unas 40.000 ptas.

8,5/10

RENDIMIENTO

EN PROCESADOR PENTIUM III E 700

Tarjeta	ATI Rage Fury MAXX	nVidia GeForce SDRAM
Memoria	2 x 32 Mb	32 Mb
Frecuencia chip/memoria	125 MHz/143 MHz	120 MHz/166 MHz
Drivers	4.11.7904	3.53
***Quake III* - demo1**		
1 024 x 768 x 16	61.6	75.8
1 024 x 768 x 32	47.6	41.7
1 600 x 1 200 x 16	30.3	33.1
1 600 x 1 200 x 32	21.6	16.7
Expendable - D3D 6.0		
1 024 x 768 x 16	57.3	73.1
1 024 x 768 x 32	56	52.8
1 600 x 1 200 x 16	39.2	44.2
1 600 x 1 200 x 32	34.9	22.7





La selección de **CD-Rom** **más completa** para su PC



INCLUYE SOFTWARE RECONOCIMIENTO DE VOZ

Más de **1.500** horas de **práctica** + **24 tomos** enciclopédicos

P.V.P. 12.900 Ptas. IVA Incluido

CURSO MULTIMEDIA DE INGLÉS **PLANETA DeAGOSTINI** (1 CD-Rom)

Completo curso de Inglés con **RECONOCIMIENTO DE VOZ** que contiene ejercicios para una correcta comprensión y pronunciación de la lengua inglesa nivel medio-alto: **4 horas de diálogos, 30 lecciones con ejercicios, 30 temas interactivos, gramática inglesa, 44 vídeos**...

ENGLISH LIBRARY PLUS:

ACTIVE ENGLISH (1 CD-Rom):
Más de **3.000** ejercicios que permiten crear un curso a medida para la práctica y mejora del inglés en función de su nivel.

DICCIONARIO BILINGÜE (1 CD-Rom):
Con voz Español/Inglés, Inglés/Español con más de **36.000** entradas y las últimas novedades de la Real Academia Española.

COMPENDIUM (1 CD-Rom):
9 títulos de consulta y referencia actuales:
Chambers 21st Century Dictionary, Cambridge Thesaurus of American English, English Encyclopedia Dictionary of Quotation (Citas), The Peter Collin Dictionary of Technology, The Peter Collin Dictionary of Personal Computer, The Peter Collin Dictionary of Internet, On this Day (Efemérides), Timeline (Cronología)

Enciclopedia Multimedia **PLANETA DeAGOSTINI**

Con esta obra en **6 CD-Rom** ponemos a su disposición una gran Enciclopedia Multimedia totalmente actualizada, convirtiéndola en un excelente medio de educación, aprendizaje y consulta.

Equivale a **18 volúmenes con 140.000 entradas y 370.000 activaciones, más de 3.000 imágenes, más de 100 animaciones, más de 500 documentos sonoros**...etc.



Biblioteca de **CONSULTA**

Cuatro CD-Rom que incluyen:

Un completo **ATLAS MUNDIAL** con numerosas informaciones textuales y visuales.

El CUERPO HUMANO en dos CD-Rom a través de los cuales se puede observar todos los rincones del cuerpo humano.

DICCIONARIO BILÍNGÜE español/inglés-inglés/español CON VOZ que incluye las últimas novedades de la Real Academia Española, americanismos, locuciones, frases hechas, expresiones actuales, así como numerosos ejemplos de uso.

P.V.P. 7.900 Ptas. IVA Incluido

DISPONIBLE EN GRANDES ALMACENES, TIENDAS DE INFORMÁTICA Y LIBRERÍAS

Tel. de atención al cliente 902 49 03 46 www.planetadeagostini.es

Procesador gráfico
GeForce 256 DDR

¡INCREÍBLE! NO CONTENTO CON HABER REVOLUCIONADO EL MUNDO DE LAS 3-D CON SU GEFORCE, NVIDIA VUELVE (¡YA!) A LA CARGA CON UNA VERSIÓN DE SU PROCESADOR ASOCIADA A UNA NUEVA TECNOLOGÍA DE MEMORIA: LA DDR DRAM.

¿QUÉ es esa nueva GeForce? El nuevo chip de NVIDIA está haciendo correr ríos de tinta por lo avanzado de su tecnología en comparación con la de los demás fabricantes. Si bien la Rage Fury Maxx ha sido la tarjeta más rápida para juegos durante algún tiempo, a partir de ahora ya ha dejado de serlo, debido a esta nueva versión equipada con un tipo de memoria inédito llamado DDR. Pero, ¿qué es la DDR? Hasta ahora, las tarjetas gráficas disponían de la clásica memoria SDRAM, pero de mayor calidad para poder soportar frecuencias más elevadas (alcanzando algunas de ellas los 183 MHz). El problema está en el ancho de banda disponible para resoluciones altas. Así, en 1.600 x 1.200 y millones de colores (32 bits), cada imagen visualizada pesa más de 24 Mb y es preciso refrescar la memoria varias veces por segundo en función de la velocidad de visualización; por no hablar de las texturas, que transitan también a muy altas velocidades. Quedan claras, por tanto, las ventajas que supone disponer de una memoria ultrarrápida. La DDR, que significa Double Data Rate por oposición a SDR o Single Date Rate, permite utilizar un frente ascendente y otro descendente para la transferencia de datos. Hasta ahora, sólo se utilizaba el frente ascendente. El principio funciona un poco como el del AGP 2x en relación al AGP 1x. Para una misma frecuencia, disponemos por tanto de un ancho de banda doble. Hoy en día, en las GeForce SDR, el ancho de banda de memoria disponible es de 2,6 Gb por segundo, es decir, 16 bytes x 166 millones por segundo. Por una parte, tenemos la anchura del bus de la memoria, que corresponde a 128 bits en la GeForce, o sea 16 bytes y, por la otra, la frecuencia de funcionamiento de la memoria SDR, o sea 166 MHz. En cuanto a una GeForce equipada con DDR, dispondrá de un ancho de banda teórico de 4,8 Gb por segundo, puesto que la frecuencia de la DDR es de 150 MHz y que utiliza los dos frentes de la memoria. En definitiva, tenemos 16 bytes x 150 millones por segundo x 2, o lo que es lo mismo, 4,8 Gb por segundo. Casi el doble de la versión estándar.

● **Annihilator Pro de Creative se venderá por unas 54.900 ptas.**

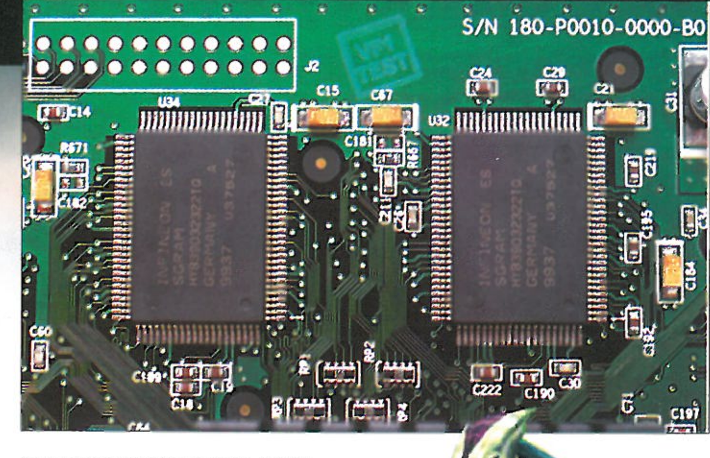
La tarjeta 3-D más rápida del mundo

Recordemos algunos detalles acerca del nuevo procesador de NVIDIA: el GeForce 256. Se trata del primer procesador de una nueva generación. Está totalmente optimizado para DirectX 7.0 y OpenGl 1.2, y dispone además de 4 unidades de cálculo de textura, lo que le permite disponer, a pesar de su frecuencia de 120 MHz, de una capacidad de llenado de polígonos (Fill Rate) de 480 megapíxels por segundo. También es el primer procesador destinado al gran público que integra las funciones de cálculo geométrico y de gestión de las luces. Por esta razón NVIDIA lo califica de GPU o Graphics Processing



● **La 3D Prophet DDR-DVI utilizará el nuevo conector DVI para las pantallas LCD. Su coste es de 62.900 ptas.**

Units. Esta técnica, cuando la explotan los juegos, dispensa al procesador central de los pesados y repetitivos cálculos relacionados con el desplazamiento y la geometría de los polígonos. En este ámbito concreto, ¡NVIDIA anuncia una potencia de cálculo equivalente a un Athlon a 2 GHz! El principal problema al que se enfrenta ahora mismo NVIDIA es la falta de software y, sobre todo, de juegos que saquen partido de esta nueva tecnología. Y es que los fabricantes de juegos se han visto pillados por sorpresa, y sólo unos cuantos motores aquí y allá la explotan un poco. Éste no es el caso de los programas 3D profesionales, que ya utilizaban esta técnica con tarjetas 3D de gama alta. Así, las tarjetas con GeForce pueden perfectamente ser utilizadas como aceleradores 3D OpenGL para estaciones de trabajo de inicio de gama e incluso de gama media. NVIDIA sí lo tenía previsto, puesto que también lanza una tarjeta destinada especialmente a estas estaciones con un procesador a 140 MHz y equipado con 64 Mb de memoria. Este chip, de nombre Quatro, está ya equipando una tarjeta de Elsa, la Elsa Gloria II-64. En cuanto a la gestión de efectos a tiempo real, la GeForce efectúa todas las nuevas funciones del Direct3D 7.0 y es, de momento, la única tarjeta disponible capaz de hacerlo. NVIDIA se veía obligada a seguir obteniendo los mejores resultados para conservar su imagen de líder tecnológico. Por eso es preciso que la GeForce ofrezca las más altas prestaciones en cuanto a los juegos actuales que apenas explotan las nuevas funciones del procesador. Gracias a sus cuatro unidades de texturas, el procesador GeForce consigue mantener muy buenos resultados en juegos como *Quake II* o *III*, es decir, juegos que prácticamente sólo se ven afectados por la Fill Rate. La llegada del ATI Rage Maxx, con sus elevadas prestaciones en 32 bits, presionó por tanto a NVIDIA, que no tuvo más remedio que reaccionar. A la vista de los resultados, la GeForce DDR no decepciona, es lo menos que se puede decir. Supera a su hermana pequeña en un 40%, ya sea en resoluciones altas o en el modo de 32 bits. Incluso la Maxx de ATI, aún disponiendo de un excelente modo de 32 bits, se ve superada sea cual sea la resolución. Y ahora dirás que eso de probar prototipos está muy bien, pero que lo interesante es saber cuándo saldrán al mercado. Pues bien, cuando leas estas líneas, deberían ya estar disponibles. Todo se acelera, incluso las fechas límites. Por un lado, tenemos a Creative Labs, que acaba de anunciar el lanzamiento de su GeForce 256 Annihilator Pro, una tarjeta equipada con 32 Mb de memoria a 300 MHZ (de hecho 2 x 150 MHz de la DDR), al precio de 54.900 pesetas. ¡Sí, has leído bien! La GeForce DDR sale prácticamente al mismo precio que la versión SDR, que ha sido rebajada (44.900 pesetas). Por otro lado, Guillemot anuncia el lanzamiento de su 3D Prophet DDR-DVI al precio de 62.990 pesetas. Esta tarjeta saldrá con la marca Hercules, puesto que Guillemot acaba de comprar esta sociedad, famosa por sus Ultra TnT2 llevados a frecuencias infernales. La 3D Prophet DDR-DVI vendrá equipada de serie con una salida de TV y otra de DVI. La Digital Video Interface es el nuevo conector para pantallas planas. Con esta tarjeta, Guillemot se convierte en el segundo fabricante (después de ATI y su Rage 128 Pro) en lanzar al mercado una tarjeta con conector DVI. Imagínate el precio de coste del conjunto tarjeta 3D y pantalla plana capaz de alcanzar una resolución de 1.600 x 1.200. A modo de ejemplo, el nuevo Viewsonic VP 181 cuesta la módica suma de ¡60.000 pesetas! ■



● Un nuevo tipo de memoria: la DDR.

Additional GeForce DDR Properties

Color Correction | Direct3D Settings | OpenGL Settings | Overlay Color Control | Hardware Options | Other Options

☑ Allow clock frequency adjustments

Note: Increasing the hardware clock frequencies beyond the manufacturer's recommended settings may cause system instability and possibly damage the hardware.

Use caution when adjusting these settings.

Core Clock Frequency: 120 MHz

Memory Clock Frequency: 301 MHz

Test New Settings

☐ Apply these settings at startup

● La función de overclocking de las GeForce pueden ser activadas en los drivers 3.53 de NVIDIA.



● FS 2000 necesita como mínimo una GeForce DDR para funcionar correctamente.

NUESTRA OPINIÓN

No hay color: la GeForce 256 en versión DDR vuelve a poner los *framerates* en su sitio. Es la tarjeta 3D perfecta para aquellos que disponen de un monitor de 19 pulgadas. Sólo podemos decir una cosa: ¡la queremos ya mismo dentro de nuestros ordenadores! ■

VEREDICTO

Perfil del usuario

Fanáticos del 3D

Caract. técnicas

Procesador GeForce 256 a 120 MHz, 32 Mb de memoria DDR a 300 MHz

Precio

Menos de 63.000 ptas. para las tarjetas.

9,5/10

4 tarjetas 3D GeForce miradas con lupa

AUNQUE LA NUEVA GEFORCE DDR CONSIGUE RESULTADOS IMPRESIONANTES EN ALTA RESOLUCIÓN, LAS GEFORCE SDR CONSERVAN TODO SU ATRACTIVO. HEMOS REUNIDO LAS 4 GEFORCE DISPONIBLES HOY EN DÍA Y HEMOS PASADO REVISTA.

¿QUÉ tarjeta GeForce elegir? La tentación es responder que cualquiera pero, aunque gracias a la imposición de NVIDIA, la frecuencia del procesador y de la memoria es la misma para todos los fabricantes de tarjetas. Pero, aún existen diferencias en cuanto a calidad de fabricación y a posibilidades de overclocking de estas tarjetas. De hecho, cada fabricante es libre de elegir, partiendo del procesador suministrado por NVIDIA, la calidad de la memoria así como la optimización de la tarjeta. En lo que a drivers se refiere, los de referencia de NVIDIA son siempre los más estables y los que mejor funcionan. Con la salida de los drivers Detonator 3.53 (en el CD) y sus posiblidades de overclocking gracias a un archivo (3.reg en el CD), hemos podido juzgar la calidad de cada una de las tarjetas. Para hacerlo, sólo hemos overclockado la memoria RAM que, por defecto, funciona a 166 MHz hasta frecuencias de 200 MHz y más. Por supuesto, también se puede overclockar el procesador de la tarjeta para mejorar aún un poco más su rendimiento. Pero la ganancia que se obtiene acelerando el core sigue siendo poca en las GeForce SDR. ■

Creative Labs, GeForce 256 Annihilator

VEREDICTO

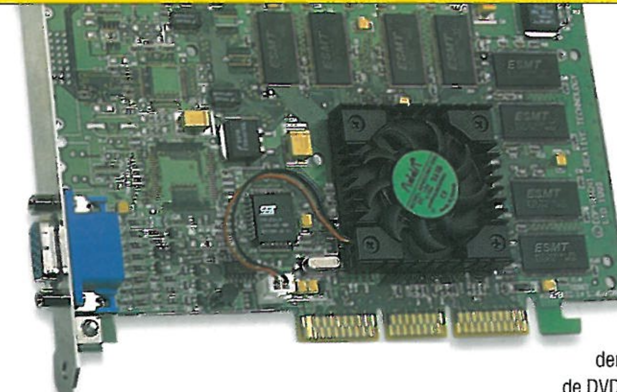
Perfil del usuario
Fanáticos de la 3D

Caract. técnicas
Procesador GeForce 256 a 120 MHz, 32 Mb de memoria SDR a 166 MHz

Precio
Menos de 45.000 ptas.

9/10

La Annihilator hace honor a su nombre, puesto que es la tarjeta que mejor soporta el overclocking de la memoria. Así, partiendo de una frecuencia de 166 MHz por defecto, hemos podido aumentar hasta unos alucinantes 205 MHz de forma estable. La mejora en su rendimiento es significativa, puesto que ganamos un 24% con *Quake III* con una resolución de 1.024 x 768 x 32 bits. Una rápida ojeada a la tarjeta nos indica que hay memoria Micron a 5 nano-segundos, es decir, el no va más de la memoria gráfica. En cuanto a la calidad de fabricación, nada que decir, sobre todo teniendo en cuenta que Creative es quien



produce las tarjetas de referencia de NVIDIA. La ventilación del procesador gráfico se realiza mediante un radiador y un ventilador de excelente factura, ubicados encima del procesador. Estamos pues ante la mejor GeForce del mercado, ya que se vende por menos de 45.000 pesetas junto con el juego T&L Evolva Scout, las demos de NVIDIA y el reproductor de DVD WinDVD. ■

Guillemot, 3D Prophet

VEREDICTO

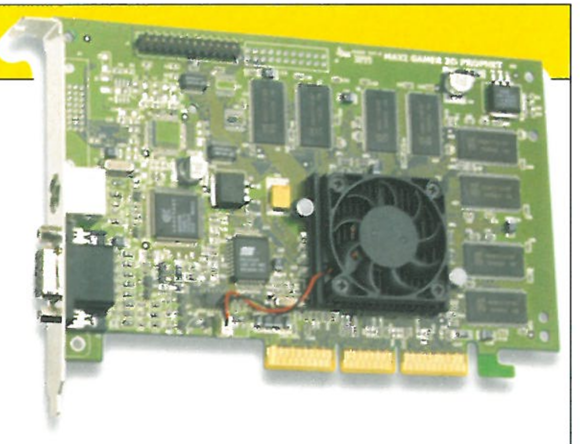
Perfil del usuario
Fanáticos de la 3D

Caract. técnicas
Procesador GeForce 256 a 120 MHz, 32 Mb de memoria SDR a 166 MHz

Precio
Menos de 53.000 ptas.

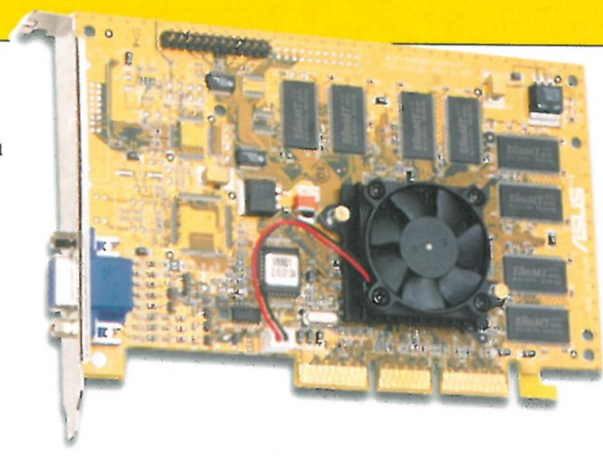
8,5/10

La 3D Prophet de Guillemot es la única GeForce de esta comparativa en disponer de una salida de TV. La tarjeta viene simplemente suministrada con un CD de demos y el player de DVD Xing. Fue anunciada como una tarjeta que tenía que funcionar a 135 MHz para el procesador y 175 MHz para la memoria, pero hay que reconocer que la versión final sólo funciona, oficialmente, a 120 MHz/166MHz. Por lo visto, NVIDIA ha pedido a todos los fabricantes que no overcloken sus tarjetas. Así pues, hemos forzado un poco la memoria de la 3D Prophet. Por desgracia, ésta no ha querido funcionar a una frecuencia de 183 MHz. La frecuencia máxima a la que podemos aspirar de forma estable con la 3D Prophet es de 180 MHz, lo que nos ofrece una ganancia con relación a la frecuencia inicial de más o menos un 8% a 1.024 x 768 x 32 bits. Guillemot ha utilizado la memoria del fabricante Vanguard a 5,5 nano-segundos, y por lo visto, esta memoria es de menor calidad que la Micron utilizada en las tarjetas Creative y Asus. ■



Asus, V6600

El fabricante taiwanés Austek, más conocido por sus placas base, domina bien el tema de fabricación de tarjetas de vídeo. Con la V6600 volvemos a encontrarnos con la calidad de fabricación de las V3400 (TnT) y V3800 (TnT2), que ya tenían capacidades de overclocking potenciadas. Equipada con una memoria Micron a 5 nano-segundos, nos ha sido posible aumentar la frecuencia de la memoria hasta 200 MHz de forma estable. Con *Quake III*, en 1.024 x 768 x 32 bits, se ganan alrededor de 8 imágenes por segundo, o lo que es lo mismo, un 20% más. Por menos de 60.000 pesetas, Asus nos ofrece dos juegos completos: Turok 2 y Extreme G2, pero no incluye el reproductor DVD. Son dos juegos antiguos, que no explotan las nuevas funciones del procesador GeForce. Cabe también señalar que existe una versión llamada Deluxe de la Asus 6600. Ésta última incluye una salida de TV, una entrada de vídeo y unas gafas 3D que utilizan la tecnología estereoscópica. Aunque el precio anunciado es un poco caro en comparación con el de la de Creative, deberíais poder encontrar la 6600 por menos dinero. ■



VEREDICTO

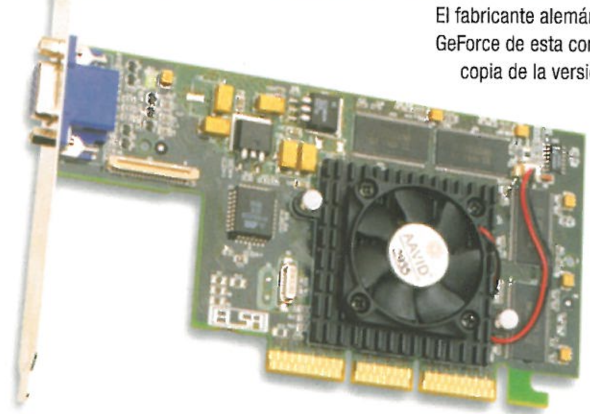
Perfil del usuario
Fanáticos de la 3D

Caract. técnicas
Procesador GeForce 256 a 120 MHz, 32 Mb de memoria SDR a 166 MHz

Precio
Menos de 60.000 ptas.

8/10

Elsa, Erazor X



El fabricante alemán Elsa nos ofrece la única GeForce de esta comparativa que no es una copia de la versión de referencia de NVIDIA. La Erazor X es verdaderamente una tarjeta original, por su particular silueta y sus 4 módulos de memoria Samsung de 8 Mb cada uno. Sólo hemos podido alcanzar de forma estable una frecuencia de 183 MHz. Los resultados son muy buenos (una ganancia que ronda el 11% en 1.024 x 768 x 32 bits en *Quake III*), ya que también es la tarjeta que dispone del mejor sistema de ventilación. De hecho, el disipador térmico dispone de una superficie que casi dobla la de las demás tarjetas GeForce y, además, de uno de los mejores ventiladores para tarjetas gráficas (marca Aavid). Elsa incluye Need For Speed 4, que, aunque no aprovecha las funciones T&L de la tarjeta, es mucho mejor que el paquete de Asus. También encontraremos Corel Draw 7, Corel PhotoPaint 7 y MainArctor Video en versión completa. Tampoco hay que olvidar la posibilidad de conectar las gafas 3D Revelator. Elsa anuncia también la salida de una tarjeta DDR, la Erazor X2. ■

VEREDICTO

Perfil del usuario
Fanáticos de la 3D

Caract. técnicas
Procesador GeForce 256 a 120 MHz, 32 Mb de memoria SDR a 166 MHz

Precio
Menos de 46.000 ptas.

8/10

COMPARACIÓN ENTRE LAS TARJETAS CON MEMORIA DDR RAM Y SD RAM

Tarjeta	NVIDIA GeForce	NVIDIA GeForce	DIFERENCIA
Memoria	32 Mb DDRAM	32 Mb SDRAM	
Frecuencia proc. memoria	120/150 x 2	120/166	
Drivers	3.53	3.53	
***Quake II* - demo1**			
1 024 x 768 x 16	129 imágenes/segundo	121,6 imágenes/segundo	+6 %
1 024 x 768 x 32	110,5 imágenes/segundo	81,9 imágenes/segundo	+35 %
1 600 x 1 200 x 16	58,6 imágenes/segundo	54,2 imágenes/segundo	+8 %
1 600 x 1 200 x 32	42,7 imágenes/segundo	29,6 imágenes/segundo	44 %
***Quake III* - demo1**			
1 024 x 768 x 16 (normal)	85,5 imágenes/segundo	75,2 imágenes/segundo	+14 %
1 024 x 768 x 32 (*high*)	62,4 imágenes/segundo	43,3 imágenes/segundo	+44 %
1 600 x 1 200 x 16 (normal)	37,3 imágenes/segundo	32,3 imágenes/segundo	+15 %
1 600 x 1 200 x 32 (*high*)	22,3 imágenes/segundo	15,6 imágenes/segundo	+42 %
Expendable - D3D 6.0			
1 024 x 768 x 16	67,7 imágenes/segundo	66,2 imágenes/segundo	+2 %
1 024 x 768 x 32	63,8 imágenes/segundo	49,3 imágenes/segundo	+29 %
1 600 x 1 200 x 16	50 imágenes/segundo	38,8 imágenes/segundo	+29 %
1 600 x 900 x 32	39,8 imágenes/segundo	28,2 imágenes/segundo	+41 %
WxP Bench - D3D 7.0			
T&L activado 1 600 x 1 200 x 32	9,2 imágenes/segundo	8,4 imágenes/segundo	+9 %
TreeMark - Complex			
1 024 x 768	12,65 imágenes/segundo	12,16 imágenes/segundo	+4 %

*** Medición efectuada en un Athlon 600 Mhz.**

Grabadoras de CD-R y RW

No tienes que ser un pirata para que te interesen las grabadoras, ya que la grabación de discos compactos es un medio eficaz para almacenar e intercambiar datos. Pero, ¿qué elegir? ¿4x, 6x, 8x? ¿CD-R o CD-RW?





DADO que es posible que te perdieses la información incluida en la sección *News* del número 1 nos tomamos la libertad de insistir en el mismo tema. A 1 de septiembre de 1999 se habían vendido cerca de cien mil grabadoras en España, mientras que en los últimos dos años han encontrado dueño 300.000 unidades nuevas. Por otra parte, en los últimos seis meses se han comercializado unos 20 millones de CD-R -el disco de color dorado-. Si hacemos abstracción de los problemas relacionados con la copia ilegal (véase recuadro), lo cierto es que es fácil entender el entusiasmo del público por las grabadoras. Después de todo, desde la aparición del CD de audio, este soporte ha gozado de un aura de fiabilidad, simplicidad y, últimamente, universalidad. Gracias a este sistema es posible intercambiar fácilmente datos de un ordenador a otro, ya que hoy en día hay muy pocos equipos que no cuenten con lector de CD-ROM. Además, tanto el reproductor de compactos del coche como la cadena de música del salón reconocen los CD de audio grabados. Por otra parte, a la vista del tamaño que ocupan los archivos multimedia (fotos, sonidos, películas y animaciones en 3-D), la grabadora supone una respuesta adecuada al problema de la falta de espacio en los discos duros. Otro aspecto positivo de las grabadoras: los editores de programas de grabación se han esforzado al máximo para que sus productos sean eficaces y fáciles de usar, hasta el punto de que hoy en día son tan pirateados como cualquier otro programa. Por último, la ley autoriza al propietario de un CD, sea cual sea la naturaleza de los datos contenidos en él, a efectuar una copia de seguridad para uso personal. Razón de más para interesarse por los aspectos técnicos de este dispositivo y efectuar una elección ajustada a nuestras necesidades, ya que el coste de una grabadora oscila entre las 30.000 y las 70.000 pesetas. Teniendo en cuenta la diferencia de precios, es mejor comprar bien.

¿CD-R o CD-RW?

Antes de la compra, la primera cuestión esencial que hay que plantearse es si queremos que el aparato grabe solamente CD-R o CD-R y CD-RW. Para resolver este doloroso problema, casi metafísico, hay que entender de qué estamos hablando. En ambos casos tenemos un soporte de 12 centímetros cuya capacidad básica es exactamente igual: 74 minutos de audio

La copia: estadísticas preocupantes

El copiado se extiende, cosa que para algunos es una buena noticia y para otros una hecatombe. Diríamos incluso que se extiende a una velocidad de vértigo: el 86% de los usuarios de grabadoras reconocen sacar copias pirata de CD de audio, mientras que el 70% admite copiar CD-ROM, sobre todo de juegos, y "sólo" el 50%" utiliza la máquina para hacer copias de seguridad. Es difícil separar el grano de la paja, porque las estadísticas superponen las distintas categorías...

Hechos

Hay que saber interpretar la serie de x que aparece en la caja. La primera indica la velocidad de grabación de CD-R; la segunda, la de la grabación de CD-RW, y la tercera, el rendimiento del modelo en la lectura de CD-ROM. Si falta una x es porque ese producto no graba CD-RW.

o 650 Mb de datos. Pero las similitudes se acaban aquí: en efecto, el CD-R suele ser dorado, por lo menos en una de sus caras; esta particularidad le ha valido el sobrenombre de "gold" (oro, en inglés). Este soporte sólo puede ser grabado una vez, en una o varias sesiones, con lo que tenemos un soporte mono o multisesión. Ahora bien, en el segundo caso se pierden unos 23 Mb en la primera sesión y 14 Mb en las siguientes, para almacenar los datos relativos a cada grabación. Por su parte, el CD-RW es plateado, y se llama así por la posibilidad de regrabar información (ReWritable). En este caso, por medio de una utilidad, el sistema lo reconoce como un disco duro y lo usa de forma idéntica, aunque a menos velocidad. Por otro lado, el aspecto práctico de este soporte se cobra una merma de capacidad de 120 Mb, un formateo muy largo (unos 40 minutos) y un reconocimiento aleatorio en los lectores de CD-ROM un poco antiguos. Pero también es posible grabar el CD-RW de una sola vez sin que se pierda capacidad, como si fuese un CD-R monosesión.

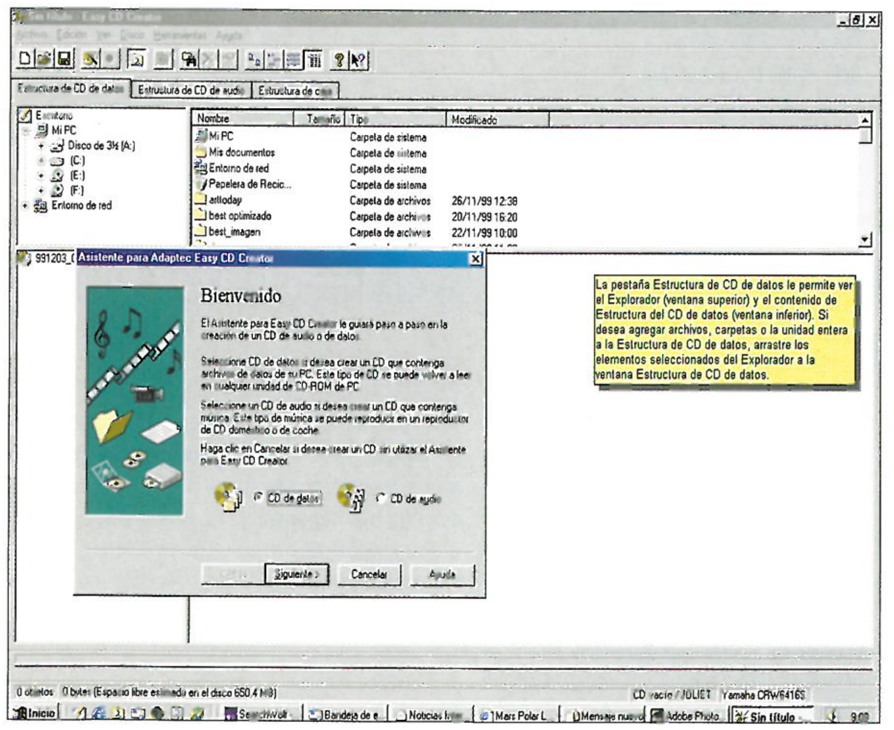
Cada vez más rápido

La principal característica técnica de una grabadora es la velocidad. En efecto, estos dispositivos graban a un determinado número de x. Esta referencia, sin embargo, no está relacionada con la tasa de transferencia, como es el caso de los lectores de CD-ROM, sino que indica el tiempo necesario para grabar 650 Mb: 1x corresponde a un tratamiento de 74 minutos, 2x es la mitad de ese tiempo (37 minutos), etc. Hoy en día, las grabadoras funcionan a 4x con el CD-RW, o sea unos 20 minutos, frente a las velocidades de 6x que se alcanzan normalmente con los CD-R (algo más de 12 minutos), mientras que ya asistimos a la aparición de las 8x (menos de 10 minutos). Es cierto que a este rendimiento bruto hay que añadirle el tiempo invertido en las operaciones de control que se efectúan antes, durante y después de la grabación, y que varían ligeramente de un programa a otro. De todos modos, sigue habiendo una cuestión sin resolver: ¿no será esta inflación de x en las grabadoras un argumento de marketing, como ocurrió hace algún tiempo con los lectores de CD y últimamente con los lectores de DVD? Sí y no. No, porque la ganancia de tiempo es totalmente real, de unos 5 a unos 7 minutos para la totalidad de un CD-R, incluyendo el tiempo dedicado al control. Y sí, porque la respuesta anterior suscita otra cuestión: los 7 minutos que se ganan en el mejor de los casos, ¿justifican la diferencia de precio de casi 30.000 ptas. entre una 4x básica y una 8x de competición? Francamente, para el uso doméstico, nos parece que no. Nada nos impide salir a dar un paseo durante los 20 minutos necesarios para grabar un CD en una 4x. En cuanto a las interfaces para conectar la grabadora al ordenador, existen tres. La más antigua, y en nuestra opinión la más fiable, sigue siendo la SCSI (Small Computer System Interface), con la que funcionaban todas las grabadoras de primera generación. Esta conexión permite situar el dispositivo tanto en el interior como en el exterior de la caja de la máquina. Por desgracia, es necesaria una tarjeta especial y ciertos conocimientos para montarla, especialmente en una máquina algo cargada. EIDE, la interfaz de los discos duros, es la alternativa más empleada actualmente para los productos destinados al gran público. Tiene dos limitaciones: debe quedar espacio libre en el ordenador y hay que declarar la grabadora como dispositivo esclavo o como maestra, según el lugar que ocupa. Observa que la mayoría de los fabricantes ofrecen productos para ambos sistemas. Finalmente, empiezan a verse modelos que funcionan conectados al puerto USB. Son grabadoras externas y suelen ser más lentas, aunque el modelo de HP que hemos testeado es la excepción que confirma la regla. ■



● **Direct CD se inicia con Windows y permite una buena gestión de los CD-RW.**

Los editores de programas de grabación se han esforzado al máximo para que sus productos sean eficaces y fáciles de usar.



● **Easy CD Creator: el referente en materia de software de grabación. Ergonómico e intuitivo.**



Creative Labs, CD-RW Blaster CD-Studio

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 4x 4x 24x, intrfaz EIDE, buffer de 2 Mb

Precio
Unas 37.000 ptas.

8/10

La grabadora de Creative ofrece una excelente relación calidad/precio. Por menos de 37.000 pesetas, incluye una dotación impresionante. Además del aparato, que efectúa grabaciones a 4x 4x y reproduce a 24x, el comprador se encuentra con un auténtico taller de grabación, que incluye *Nero 4.0* para grabar CD-R, *Prassi ABCD* para grabar CD-RW, 11 discos (10 CD-R y 1 CD-RW) y un *kit* de etiquetaje. Con una interfaz EIDE, el lector es fácil de montar y muestra unas prestaciones muy dignas, dentro de una media correcta si se las compara con productos equivalentes. Hay que destacar cierta bajada de nivel en la lectura de los CD-RW, aunque no es imperdonable. En cambio, los usuarios de *Easy CD Creator* o de cualquier otro software de grabación, tendrán que modernizarse porque *Nero* es el único programa que reconoce a este modelo. A menos de buscar en Internet parches para *Easy CD Creator 4.0* la solución de Creative es bastante limitada.

Goldstar, CED-8042B

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 4x 4x 24x, intrfaz EIDE, buffer de 2 Mb

Precio
Unas 39.000 ptas.

6,5/10

Sin ser desastrosas, las prestaciones del Goldstar no sitúan este modelo entre los mejores productos de nuestra comparativa. Además, su precio (unas 39.000 pesetas) nos parece algo excesivo para una grabadora 4x 4x 24x con interfaz EIDE que no se distingue especialmente de sus competidoras, normalmente más baratas y algo más rápidas. Es cierto que el aparato se comercializa con una buena dotación de software, y que el kit incluye una versión de *Easy CD Creator* para la grabación de discos "gold" y otra de Direct CD para los discos plateados. En nuestra opinión, esta opción es la más inteligente cuando una marca pretende dirigirse a un público que puede no estar del todo familiarizado con la grabación; además, es una garantía de compatibilidad con las versiones posteriores. Aun así, el conjunto continúa siendo caro. Señores de Goldstar, hagan un pequeño esfuerzo: rebájenlo un poco y habrán triunfado.

Iomega, Zip CD 650

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 4x 4x 24x, intrfaz EIDE, buffer 2 Mb

Precio
Unas 40.000 ptas.

7,5/10

Iomega, protagonista indiscutible del sector de las copias de seguridad, célebre por sus lectores Zip, Jaz y, últimamente, por el Clik!, tenía algo abandonado el sector de las grabadoras. Pero ya no es así, ya que este fabricante ofrece ahora un lector 4x 4x 24x, provisto de un buffer de 2 Mb y una interfaz EIDE. Pero este producto nos suena bastante: ¡claro, es igual que el modelo de Racer! De eso a pensar que la Zip CD 650 no es un producto de Iomega, no hay más que un paso. Pero da igual, ya que esta grabadora, aunque no es demasiado rápida, está bien equipada. El paquete comprende los productos clásicos de Adaptec: *Easy CD Creator* para la grabación de CD-R y *Direct CD* para escribir y leer CD-RW. Si a eso le añadimos un *kit* de etiquetaje de Avery, *Photoshop 5.0* en versión LE y *QuickSync* para sacar copias de seguridad de los archivos, estamos en posesión de un conjunto bastante completo. El precio del producto se mantiene ajustado.

Philips, PCRW 404 K

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 4x 4x 32x, interfaz EIDE, buffer 2 Mb

Precio
Unas 52.000 ptas.

9/10

Recién salida del último anuncio del fabricante, la PCRW 404 K es una grabadora sorprendente. Técnicamente estamos ante un lector 4x 4x 32x con buffer de 2 Mb e interfaz EIDE. Es la más rápida de su categoría: efectúa una grabación de CD-R en menos de 20 minutos. Respecto a la lectura, si bien no alcanza la de 32x prometida, supera la de 21x con los CD-R y los CD-ROM y tiene una velocidad muy digna de 19x con los CD-RW. Dado que es un modelo reciente, se destaca por incluir la última versión de *Easy CD Creator*: es una buena ocasión para introducir en el sistema otros programas de grabación. Y ya que hablamos de programas, diremos que este aparato se vende con el *Write 2 CD* de CeQuadrat. La estética cuidada del lector puede o no gustar, aunque nos preguntamos cómo quedará esa barra oscura sobre una caja de ordenador de color beige. Sólo un detalle negativo: el botón de Eject es incómodo y va muy duro.

El futuro dorado

Sabiendo que el índice de equipamiento informático es de un 25%, es decir, que hay al menos un ordenador por cada cuatro familias, y sabiendo que este porcentaje aumentará notablemente con las Navidades, es de prever que las grabadoras ya se están beneficiando de una buena penetración en nuestras moradas y que su porvenir pinta bien.

Racer, RCC-4424CS

Sin duda, la Racer RCC-4424CS presenta la mejor relación calidad-precio de esta comparativa. Para empezar, podemos destacar unas prestaciones medias aunque muy dignas para su precio, tanto en grabación de CD-R como en escritura de CD-RW. En cambio, se observan excelentes resultados en lectura, sea cual sea el soporte utilizado. Tenemos que confesar que no habíamos oído hablar de Racer hasta hace muy poco, pero este fabricante está llevando a cabo una campaña agresiva en un sector en el que resulta difícil hacerse un hueco. Por ello este *kit* ha bajado desde el mes de septiembre. Está compuesto de un lector a 4x 4x 24x, con interfaz EIDE y 2 Mb de buffer, y de un paquete de software que incluye los típicos *Easy CD Creator* y *Direct CD*. Al lector atento no le habrá pasado inadvertido que esta grabadora es idéntica a la de Iomega: ésa es la razón de que los resultados de una y otra sean muy similares. En cambio, el modelo de Racer es el menos caro de los dos. ■

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 4x 4x 24x, interfaz EIDE, buffer de 2 Mb

Precio
Unas 36.000 ptas.

8/10

Sony, CRX120E-RP

Se trata de una de las grabadoras de la gama recientemente renovada por el gigante nipón. Se trata de una grabadora interna a 4x 4x 24x, provista de un buffer de 2 Mb y una interfaz EIDE. El aparato incluye un *kit* completo con un paquete de software destinado a crear y grabar CDs de audio, de texto compatibles, de vídeo, CDs con álbumes de fotos, datos de todo tipo y especialmente copias de seguridad del disco duro. Al ser un modelo reciente, incluye la última versión de *Easy CD Creator*. Tiene unas prestaciones muy convincentes para esta categoría. Hay que destacar la rapidez de grabación de los CD-R, mientras que los CD-RW se graban casi a la misma velocidad. En cuanto a la lectura, los resultados son igualmente impresionantes. La CRX120E-RP anuncia una velocidad de 15x para los CD-ROM y un correcto 11x para los CD-RW. El único defecto: su precio. Resulta un poco caro, comparado con lo que se puede hacer con el kit de Yamaha por sólo 8.000 ptas. más.

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 4x 4x 24x, interfaz EIDE, buffer de 2 Mb

Precio
Unas 50.000 ptas.

8,5/10

Memorex, CDRW-6424

La Memorex, la segunda sorpresa agradable de esta comparativa, es una grabadora a 6x 4x 24x e interfaz EIDE, equipada con un buffer de 2 Mb. Con esta grabadora, se despachan 650 Mb en un cuarto de hora. Además se trata de un aparato muy homogéneo, especialmente en cuanto a la grabación de CD-RW. También hay que destacar su buen comportamiento en las lecturas, sea cual sea el soporte. En efecto, la CDRW-6424 garantiza velocidades de 15x con los CD-ROM y de 14x con los CD-RW. El paquete de software es también digno de interés, ya que, una vez más, se incluye *Easy CD Creator* para la grabación de CD-R y *Direct CD* para escribir en los discos plateados con bastante operatividad. Para terminar con el software, diremos que se incluye también el *Photo Suite* de MGI para el tratamiento de imágenes. Los espíritus críticos argumentarán que una suma de cerca de 50.000 ptas. es una cantidad respetable.

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 6x 4x 24x, interfaz EIDE, buffer de 2 Mb

Precio
Unas 47.000 ptas.

9/10

Guillemot, CDRW 4x4x32x

La CDRW 4x 4x 32x de Guillemot es el último modelo de este fabricante. Lo primero que hay que decir es que, en su categoría, la Guillemot se defiende con dignidad, ya que va en el pelotón de cabeza en cuanto a grabación. De hecho ocupa el segundo puesto, después de la grabadora de Philips. En cuanto a la lectura, en cambio, resulta mediocre. Los 32x anunciados acaban siendo 18x reales y en cuanto a relectura de CD-RW el funcionamiento es aún peor, con un tímido 6x. Pero, hay que reconocer que las grabadoras no suelen usarse como lectores de CD. En cuanto al software, para la grabación de CD-R se incluye *Primo CD*, y para la escritura de CD-RW, *ABCD*. Son básicos pero tienen la ventaja de ser fáciles de usar. Además, tanto *Easy CD Creator* como la versión 4.0 de *Nero* reconocen sin problemas este modelo. En el paquete se incluyen dos CD-R. Guillemot ofrece así un paquete coherente destinado al gran público.

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 6x 4x 34x, interfaz EIDE, buffer de 2 Mb

Precio
Unas 50.000 ptas.

8/10

Hewlett Packard, CD Writer Plus 9210i

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 8x 4x 34x, interfaz EIDE, buffer de 4 Mb

Precio
Unas 83.000 ptas.

7,5/10

La CD Writer Plus 9210i es una grabadora interna a 8x 4x 32x, con interfaz SCSI y 4 Mb de buffer. Es la más rápida dentro de la categoría de las 8x de la comparativa. Con un resultado de 12 minutos en la grabación de CD-R, es el modelo que más se acerca a la velocidad teórica de 8x, que es inferior a 10 minutos. En cuanto a la grabación de CD-RW, tampoco funciona mal. Finalmente, una rápida ojeada al rendimiento obtenido como lector nos indica que la lectura de los CD-ROM se efectúa a 21x, frente a la velocidad de 11x que se alcanza con los CD-RW. ¿Por qué no hemos puesto entonces este modelo en lo alto de la lista? Ha sido por su precio, ya que cuesta unas 25.000 pesetas más que el modelo de Yamaha. Además, la grabadora de HP incluye la versión 3.5 de *Easy Creator* y la versión 2.5 de *Direct CD*, mientras que Yamaha ofrece versiones más recientes de ambos programas. Aun así, el modelo de HP sigue siendo un producto con el que habrá que contar en el sector.

Plextor, Plexwriter 8x 2x 20x

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 8x 2x 20x, interfaz SCSI, buffer de 4 Mb

Precio
Unas 54.000 ptas.

7/10

Durante mucho tiempo, Plextor ha estado en nuestro palmarés con su anterior grabadora que no escribía en los CD-RW. Por desgracia, si el Plexwriter 8x 2x 20x corrige esta carencia, es poco probable que obtenga los mismos resultados que su antecesor. Para empezar, la parte escritura del CD-RW se efectúa en 2x mientras que todos los lectores de la competencia proponen el 4x, y luego porque, a pesar de que el Plexwriter ofrece buenas prestaciones de grabación, sigue siendo algo caro, ya que el precio del aparato de base ronda las 54.000 pesetas. Pero sus resultados son excelentes, ya que el Plextor es muy parecido al Yamaha con un tiempo de 12 minutos para tratar 650 Mb. En cuanto a la lectura, es un poco menos hemogéneo. Un CD-ROM se lee en 14x frente a 8x para un CD-RW. Finalmente, aunque no venga suministrado con ningún programa, el Plexwriter 8x 2x 20x es reconocido por las dos últimas versiones de *Easy CD Creator* y *Nero.*

Teac, CDR58S

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 8x 24x, interfaz SCSI, buffer de 4 Mb

Precio
Unas 50.000 ptas.

6/10

Pequeña decepción con el Teac CDR58S. Para empezar, 50.000 pesetas para una grabadora que ignora los CD-RW es un poco caro. Si, además, las prestaciones no son realmente elevadas, se te queda un mal sabor de boca a nivel de bolsillo. Seamos serios: graba 650 Mb en algo más de 15 minutos cuando los grabadores 4x pueden hacerlo en 20 por la mitad de ese precio y encima escriben los CD-RW. La elección no presenta dudas. Si a eso se le añade que el programa suministrado ni tan sólo es un *Easy CD Creator*, la situación está más clara que el agua. Aun así, la CDR58S es reconocida por la versión 4 de *Nero*. En cuanto a la lectura de CD-ROM, el lector conmuta en un 15x real y baja discretamente a 6x cuando se trata de leer un CD-RW. Estamos tremendamente decepcionados. El señor Teac nos tenía mejor acostumbrados.

Yamaha, CRW 8424S

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora interna 8x 4x 24x, interfaz SCSI, buffer de 4Mb

Precio
Unas 58.000 ptas.

8,5/10

El CRW 8424S es un grabador 8x 4x 24x con interfaz en SCSI y que dispone de un buffer de 4 Mb. Pero las prestaciones del Yamaha son muy parecidas a las del Memorex y uno se pregunta si la diferencia de precio (11.000 pesetas) está justificada. Lo está si la utilización de la grabadora es muy frecuente o intensa. Efectivamente, los 4 Mb, el interfaz SCSI y la calidad Yamaha son garantías de fiabilidad. Por otra parte, la grabadora de Yamaha soporta gran parte de los discos del mercado. Sabiendo que los soportes de mala calidad, aunque sean más baratos, se pagan por sus frecuentes fallos, eso tranquiliza. En cambio, el usuario puntual hará bien en orientarse hacia el Philips o el Memorex. En lectura, el CRW 8424S ofrece un 15x real para los CD-RW. Para terminar, diremos que el Yamaha está bien dotado en programas: las últimas versiones de *Easy CD Creator* y de *DirectCD.* Take Two, una utilidad de salvaguarda, complementa la oferta final de este útil modelo.

Quemado, no grabado

En realidad, la palabra "grabación" no es correcta, ya que el rayo LÁSER no graba el soporte, sino que lo quema.

Hewlett Packard, CD Writer Plus 8210E

Por algo más de 63.000 pesetas, este modelo no es ningún regalo. Sin embargo, somos fervientes admiradores de esta grabadora externa a 4x 4x 6x, con interfaz USB y provista de un buffer de 2 Mb. Evidentemente, esta preferencia hay que justificarla, así que hablaremos de la portabilidad y la simplicidad que aporta la instalación en el USB. El paquete de software incluye *Easy CD Creator* para la grabación de CD y *Direct CD* para la grabación de CD-RW. A eso hay que añadir una interfaz ergonómica que reúne las funciones del software de grabación, con lo que tenemos un producto perfectamente diseñado. Las prestaciones en cuanto a grabación son muy correctas, y como lector este modelo está a la altura de lo que promete. ¡Ah, si no fuera por el precio!

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora externa 4x 4x 6x, interfaz USB, buffer de 2Mb

Precio
Unas 63.000 ptas.

7,5/10

O'Dixion, Duplix 8x

El Rolls Royce de nuestra comparativa. Si no fuera por el precio (unas 200.000 pesetas), se merecería un 9,5. Dentro de una caja SCSI externa, tenemos un lector de CD-ROM y una grabadora de buena factura, ya que se trata de una Teac, una 8x 24x con 4 Mb de buffer. La Duplix 8 puede funcionar sola, sin estar conectada a un ordenador. Dos interruptores situados en el panel posterior permiten configurarla: el primero define la velocidad de copia, mientras que el segundo comprueba si hay que efectuar alguna prueba antes del tratamiento. Y la Duplix es rápida, ya que arroja el mejor tiempo de grabación en la categoría de las 8x. Sólo queda por decir que puede conectarse también a un PC, con lo que el usuario dispone de lector y de grabadora a la vez. Se comercializa con *Nero* y algunos discos vírgenes. Distribuidor: Duplicat. Tel. 93 401 96 55

VEREDICTO

Caract. técnicas
Grabadora externa 8x 4x , interfaz USB, buffer de 4Mb

Precio
Unas 200.000 ptas.

8,5/10

PRESTACIONES

Constructor	Creative Labs	Goldstar	Hewlett Packard	Iomega	Philips	Racer	Sony
Referencia	CD-RW Blaster CD-Studio	CED-8042B	CD Writer Plus 8210E	Zip CD 650	PCRW 404 K	RCC-4424CS	CRX120E-RP
Interfaz	EIDE	EIDE	USB	EIDE	EIDE	EIDE	EIDE
Interna/externa	Interna	Interna	Externa	Interna	Interna	Interna	Interna
Buffer	2 Mb	2 Mb	2 Mo	2 Mo	2 Mo	2 Mo	2 Mo
Velocidad CD-R anunciada	4x	4x	4x	4x	4x	4x	4x
Velocidad CD-RW anunciada	4x	4x	4x	4x	4x	4x	4x
Velocidad lectura anunciada	24x	24x	6x	24x	32x	24x	24x
CD-R : tiempo/650 Mb	20 min 52 s	22 min 46 s	21 min 28 s	24 min 12 s	19 min 02 s	23 min 18 s	20 min 06 s
CD-RW : tiempo /165 Mb *	3 min 02 s	3 min 16 s	3 min 09 s	3 min 14 s	3 min 23 s	3 min 16 s	3 min 12 s
Lectura CD-RW *	8x	8x	4x	15x	19x	15x	11x
Lectura CD-ROM *	16x	16x	6x	16x	21x	16x	15x
Precio	37.000 ptas.	39. 000 ptas.	63.000 ptas.	40.000 ptas.	52.000 ptas.	36.000 ptas.	50.000 ptas.
Nota	8	6,5	7,5	7,5	9	8,5	7

PRESTACIONES

Constructor	Guillemot	Memorex	Hewlett Packard	O'Dixion	Plextor	Teac	Yamaha
Referencia	CDRW 4x 4x 32x	CDRW-6424	CD Writer Plus 9210i	Duplix 8x	Plexwriter 8x 2x 20x	CDR58S	CRW 8424S
Interfaz	EIDE	EIDE	SCSI	SCSI	SCSI	SCSI	SCSI
Interna/externa	Interna	Interna	Interna	Externa	Interna	Interna	Interna
Buffer	2 Mb	2 Mb	4 Mb	4 Mb	4 Mb	4 Mb	4 Mb
Velocidad CD-R anunciada	4x	6x	8x	8x	8x	8x	8x
Velocidad CD-RW anunciada	4x	4x	4x	Pas CD-RW	2x	Pas CD-RW	4x
Vitesse lecture annoncée	32x	24x	32x	24x	20x	24x	24x
CD-R : tiempo/650 Mb	19 min 28 s	15 min 37 s	12 min 05 s	11 min 44 s	14 min 19 s	15 min 26 s	14 min 10 s
CD-RW : tiempo /165 Mb *	3 min 10 s	3 min 13 s	3 min 07 s	Pas CD-RW	5 min 52 s	Pas CD-RW	3 min 18 s
Lectura CD-RW *	6x	14x	11x	6x	8x	6x	6x
Lectura CD-ROM *	18x	15x	21x	15x	14x	15x	15x
Precio	50.000 ptas.	47.000 ptas.	83.000 ptas.	200.000 ptas.	54.000 ptas.	50.000 ptas.	58.000 ptas.
Nota	8	9	7,5	8,5	7	6	8,5

* Promedio obtenido transfiriendo un fichero de 41 Mb y 336 ficheros con un total de 124 Mb.

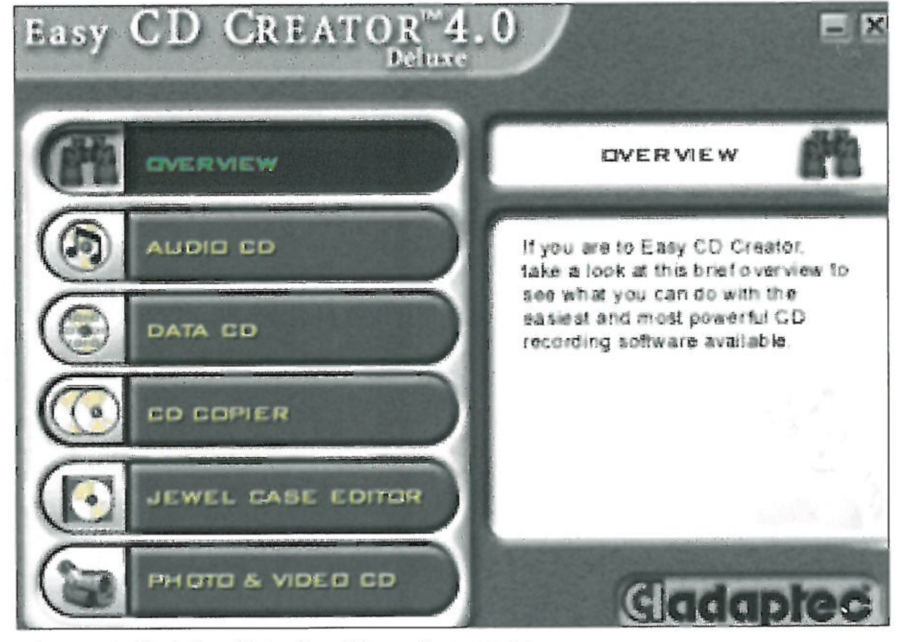
Los programas de grabación: Easy CD 4.0 y los demás

Adaptec lanza una nueva versión de su programa estrella, Easy CD. Aun evitando revoluciones técnicas arriesgadas, ha optimizado el producto y lo ha hecho de fácil manejo. Pero la competencia sigue en pie.

DIABLE, la empresa de Adaptec, ha conseguido sorprendernos con la versión 4 de su software fetiche. Sin embargo, parecía difícil hacer evolucionar al que era ya el software estrella de la grabación de CD. Se trata, pues, de un gran logro. No obstante, los productos competidores siguen siendo interesantes. Antes de lanzarte a la grabación, recuerda que el objetivo de estos programas no es hacer más fácil el pirateo, sino proteger tus datos o realizar una copia de un producto que hayas comprado para tu uso personal. Eso es válido para los programas, las aplicaciones y los juegos de PC o de consola, y también para los CDs de audio.

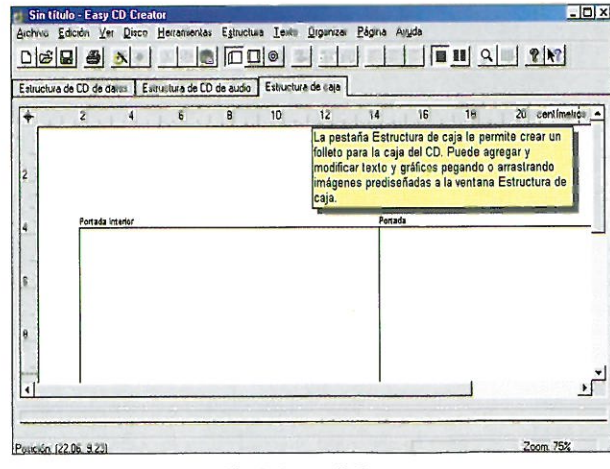
Un asistente eficaz y travieso.

Hecha esta puntualización, ¿qué novedades presenta este software y, concretamente, este grupo de programas? Para empezar, en la versión *4.0 Deluxe* habrá quien lamente la ausencia de la técnica del *overburning*, que ha dado tanto renombre a la empresa alemana que fabrica *Nero*. Sin embargo, la búsqueda del último megabyte disponible en un disco nunca ha sido una consideración primordial para Adaptec.



La presentación de los módulos disponibles es clara y concisa.

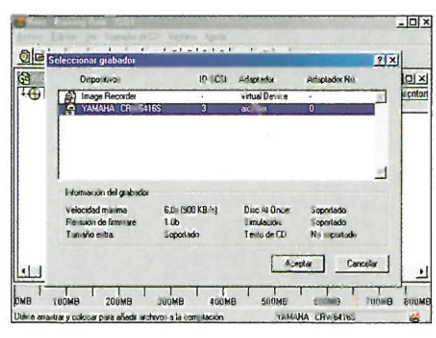
La política de la empresa tiene como único objetivo la eficacia y la compatibilidad. Trastear el hard ya no está en el orden del día. Al fin y al cabo, mejor, pues no siempre tenemos el tiempo ni las ganas de pasar horas configurando nuestro hardware o nuestro software si no es absolutamente necesario. De modo que Adaptec ha intentado crear un paquete de programas que responda a todas nuestras necesidades en materia de grabación de CDs. Y estamos hablando tanto de CDs de audio, como de multimedia o de datos. Si entramos en detalle, hay cuatro aspectos que muestran una evolución real del



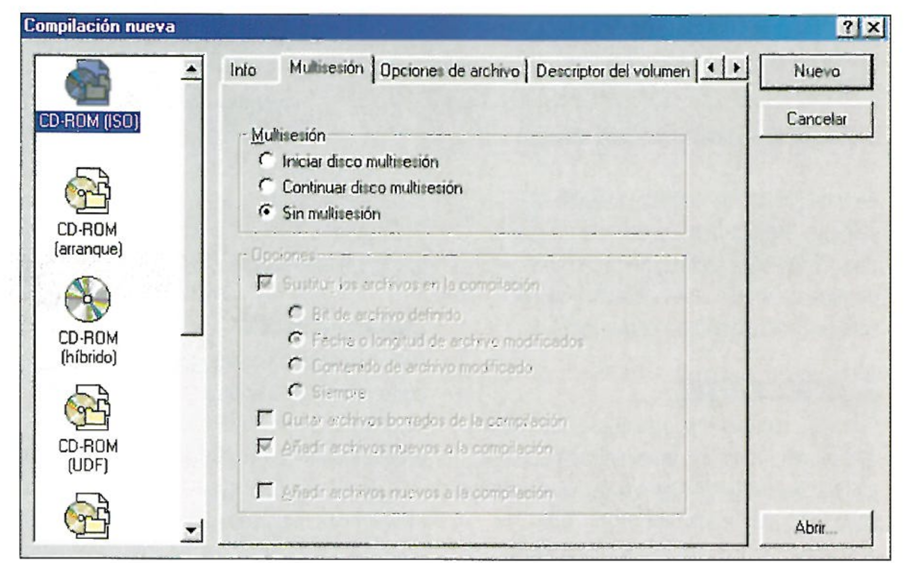
Se ha mejorado la creación de las carátulas.



● **Además, propone el overburning.**



● **La interfaz es clásica.**



● **El sistema de pestañas facilita enormemente el manejo.**

producto. A partir de ahora, también puedes hacer cómodamente una copia de seguridad de tu disco duro con el programa Take Two. Puedes bajarte música de Internet, particularmente archivos del tipo MP3, y luego crear tus propias compilaciones de CD. Además, podrás realizar carátulas, etiquetas personalizadas y librillos como toque final a tu creación.

Y para el usuario, ¿cuáles son las novedades?

Empecemos por la utilización. La interfaz gráfica ha sido completamente rediseñada para orientarla mejor hacia la función de creación o de búsqueda de información. La aparición de un asistente animado contribuye mucho a convertirlo en un sistema menos rústico. Se ha puesto a punto un nuevo aplicador para adaptar las etiquetas a los CDs. El asesoramiento en cuanto al tipo de soporte (CD-R o CD-RW) también ha sido tenido en cuenta por un asesor multimedia. Siguiendo el mismo principio, a partir de ahora también acude a la cita un asesor multisesión. Además, en lo que se refiere a asistencia técnica y servicios, también hay links de Internet que llevan a Adaptec y a otros sitios. A nivel de CDs de datos, la copia de seguridad de tu sistema en soportes CD-R/CD-RW, gracias al programa Take Two a través de la imagen de disco, es una novedad muy interesante, ya que ofrece la oportunidad de poder restaurar en caso de accidentes graves. El módulo de grabación Direct CD también ha sido actualizado y, mediante la función *drag & drop*, reduce la grabación a una operación tan simple como la manipulación de un gran lector de disquetes. Además, la integridad de los datos grabados ahora se comprueba después de la escritura comparando los datos grabados y los datos originales. Cabe destacar que el sistema de archivos UDF/UDF Bridge, que permite nombres de archivos más largos y, por tanto, una mayor compatibilidad entre plataformas es uno de los nuevos aspectos de esta versión 4. *Easy CD* también es conocido por su gestión de CDs de música. La nueva compatibilidad MP3 es un logro que no pasará desapercibido. Estos archivos no sólo son leídos, sino que también son descodificados y grabados en formato CD de audio estándar. El progreso es evidente, pero todavía se puede mejorar, por ejemplo con un modo 8x sin pasar sistemáticamente por la generación de una imagen en el disco duro, cuya creación es un poco lenta.

La principal alternativa ofrece el overburning

El segundo programa que tenemos que considerar para grabar CD es *Nero 4.07*, de Ahead (ahead.de). Encontrarás una versión de demostración en nuestro CD 2. Es un buen producto, disponible en español, y que se actualiza periódicamente. Aventaja regularmente a Easy CD en cuanto a reconocimiento de formatos nuevos. Sea cual sea el modo que te interese, (1, 2, XA, HFS, CDs arrancables, mixtos o multisesión), dará la talla. Este programa es el más competitivo del mercado en cuanto a velocidad y, cuando se produzca un problema, te dará un aviso visualizable en pantalla. De modo que si haces muchas grabaciones, no tendrás sorpresas desagradables. La interfaz, que era un poco difícil para los inexpertos en la versión 3.0, es ahora más fácil de manejar y lleva un asistente que te guiará eficazmente. Sólo te pedirá que arrastres tus archivos desde el árbol del disco duro. *Nero* gestiona perfectamente los CDs de audio y es muy rápido a nivel de compilaciones, ya que a partir de esta versión 4.0, lleva filtros digitales que mejoran la calidad sonora. La nueva gestión de las fundas es igualmente apreciable. Por lo tanto es una alternativa a *Easy CD*, aunque se distingue de éste en lo siguiente. En efecto, una de las mayores preocupaciones de Ahead es la cuestión del *overburning*. Consiste en extraer la quintaesencia de un multimedia. Entiéndase por eso grabar más allá de la capacidad descrita en la caja de tu CD-R. Así, podrás sobrepasar la barrera de los 650 Mb con un buen número de grabadoras. Los CDs producidos de esta manera pueden ser leídos por los lectores clásicos, lo que demuestra una vez más que un material barato puede rivalizar con otros productos habitual y oficialmente reservados a grabadoras profesionales que funcionan con Unix. De esta forma, al desmarcarse de Adaptec, la sociedad Ahead



● **Goldenhawk y su menú de base abstracto.**



INFO

Encontrarás en el CD-ROM nº2, en PCFUN\HARDWARE\GRABADORAS\ADAPTEC las actualizaciones de Easy CD.

VEREDICTO

Nombre del producto
Easy CD Creator 4.0 Deluxe

Género
Paquete de grabación de CD

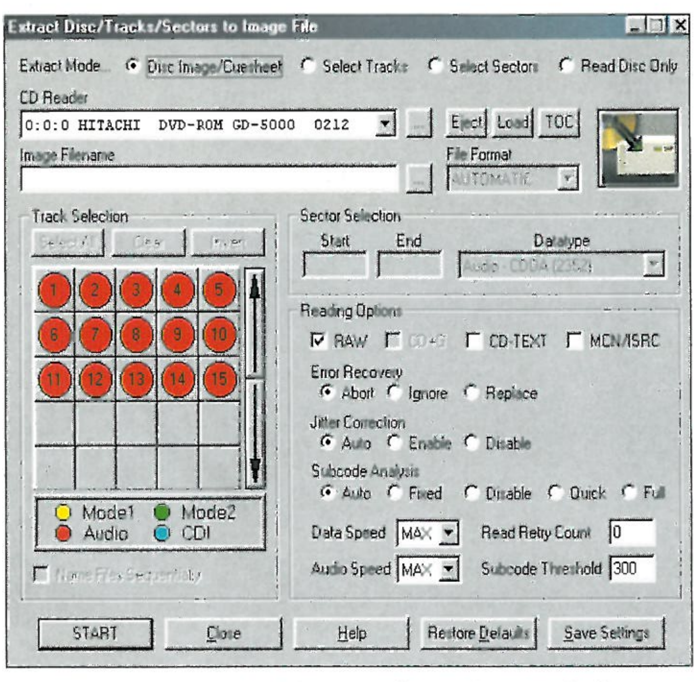
Editor
Adaptec

Config. mínima
Pentium 166, 32 Mb de memoria, 90 Mb en el disco duro, visualización 800 x 600

Dirección
www.adaptec.com

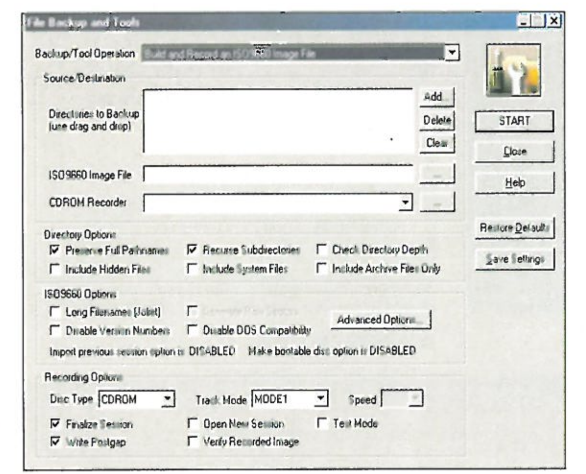
Precio
Menos de 20.000 ptas.

9/10



● **Esto se complica con el extractor de pistas.**

ha demostrado que los medios de protección de CDs comerciales no eran ni mucho menos inviolables. Y es una suerte, ya que los editores de programas no se preocupan demasiado de nuestra copia legal de seguridad. Es inadmisible tener que volver a pagar un software profesional si el soporte de éste se vuelve ilegible debido a múltiples manipulaciones. Otro logro de *Nero* es que es el único producto del mercado que gestiona automáticamente la cuestión de la notificación de inserción automática de los discos, es decir el conflicto que puede aparecer en el momento de la escritura de la TOC (fase



● **Una muy buena herramienta para guardar.**

de finalización de tu disco) cuando el sistema detecta la presencia de un disco. Con *Nero*, estos riesgos de error y de pérdida de un disco no existen, y la TOC siempre vendrá escrita correctamente.

Segundas marcas

Cuando compras una grabadora., es posible que todavía te venga suministrada con un software Gear (elektroson.com), que antaño solía tener una mala reputación. Por desgracia, más de un disco acabó en la papelera después de manipulaciones arriesgadas. En el CD 2 encontrarás tres productos Gear: *Audio, Replicator* y *Webgrabber*.Por suerte, las cosas han mejorado y Gear, en asociación con Pioneer, está luchando por el tema de los DVD-R y vuelve a dar una buena imagen.

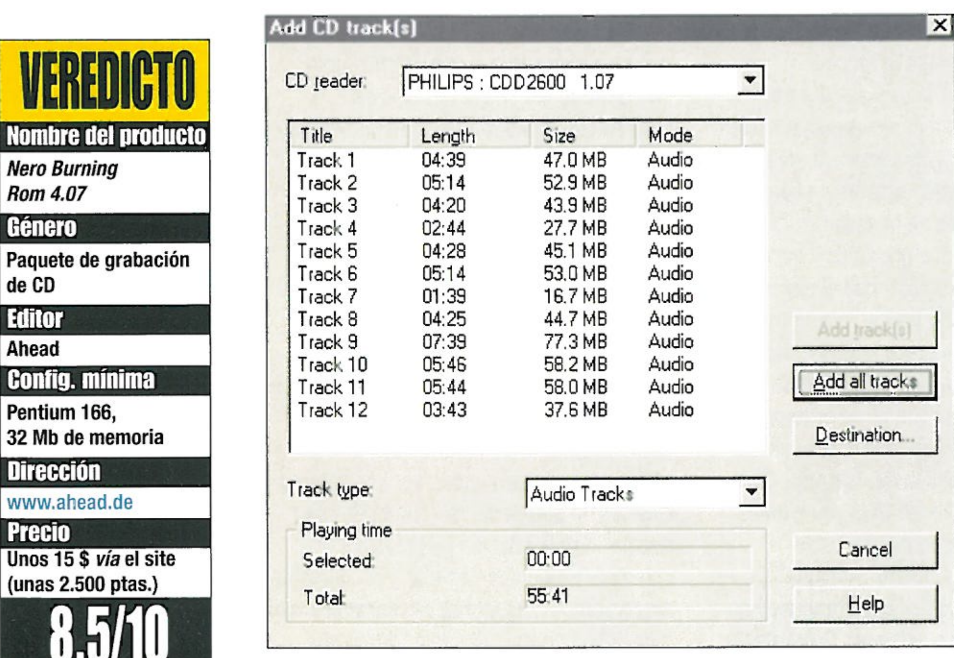
El primero está destinado a la reproducción de fuentes de audio y es eficaz para recuperar antiguos discos de vinilo. La interfaz es más fácil de manejar y los filtros integrados hacen maravillas en cuanto a la eliminación de ruidos parásitos de todo tipo. *Replicator,* más clásico, reconoce la mayoría de CD-ROM existentes, así como los CDs de vídeo, y permite copiarlos. Suele ser ampliamente suficiente en la mayoría de los casos (pero los *CDRWIN* van más allá ante las protecciones). *Webgrabber*, muy especializado, tiene por objetivo la descarga y la grabación de sitios web. Una idea original e interesante.

Jugar y trastear

En un género diferente, como es el del software de grabación puro y duro que no se preocupa por la creación, citemos productos como Goldenhawk con *CDRwin 3.8.* (en el CD 2). Si eres de los que a veces eres infiel a nuestros maravillosos PCs (que nunca te abandona), por un PSX cualquiera, nos comprenderás. Aquí está todo lo que hace falta para jugar con las imágenes ISO. El Backup Engine está, también él, a la



● **Un copiador como Dios manda.**



● **¡Marchando una de compilación!**

VEREDICTO

Nombre del producto
Nero Burning Rom 4.07

Género
Paquete de grabación de CD

Editor
Ahead

Config. mínima
Pentium 166, 32 Mb de memoria

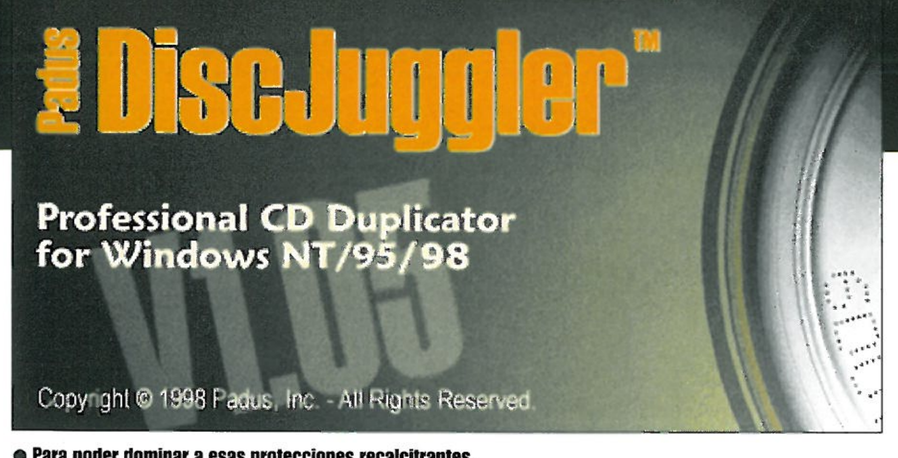
Dirección
www.ahead.de

Precio
Unos 15 $ *vía* el site (unas 2.500 ptas.)

8,5/10



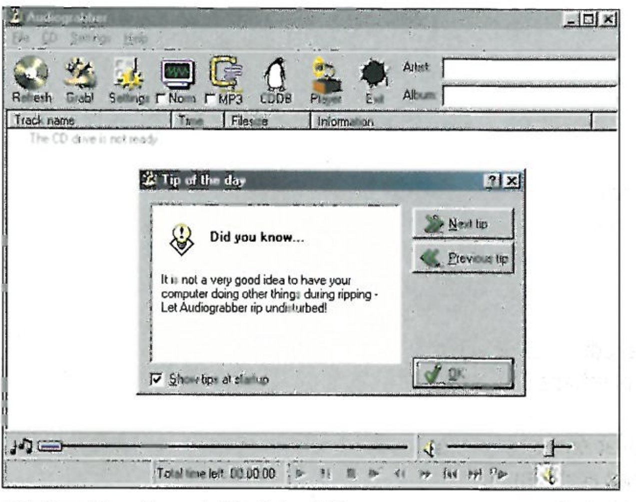
● **A pesar de la ilustración, la cosa va en serio.**





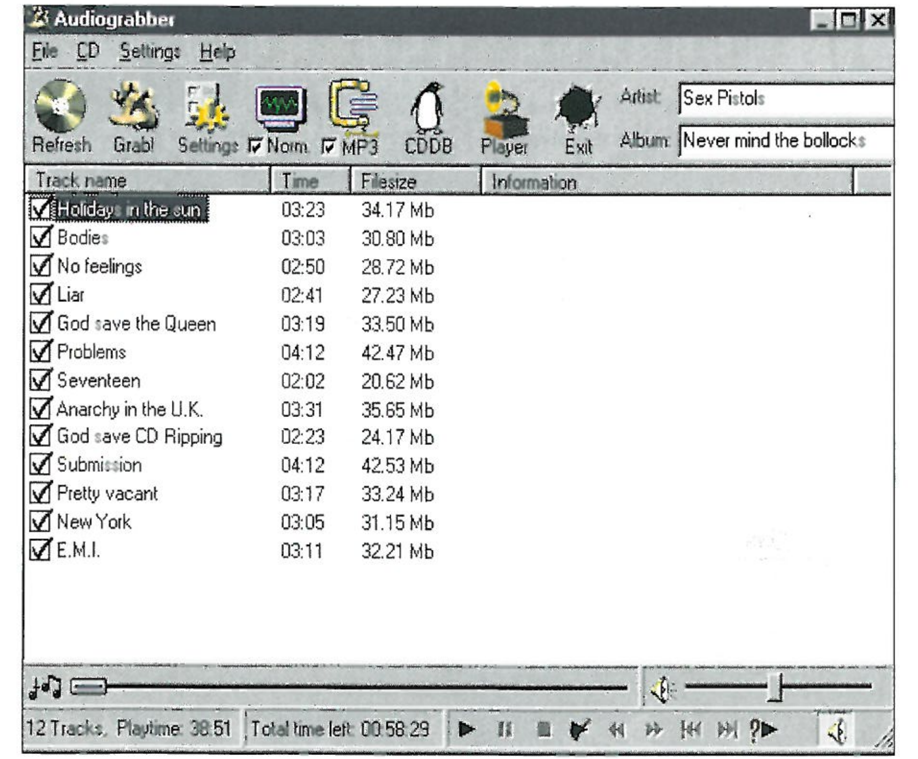
● **Para poder dominar a esas protecciones recalcitrantes.**

altura de su reputación. Dicen que se habrá superado el millón de descargas desde la red aunque, por raro que parezca, las grabaciones parecer ser escasas. ¿Por qué



● **Audiograbber, el especialista de los MP3.**

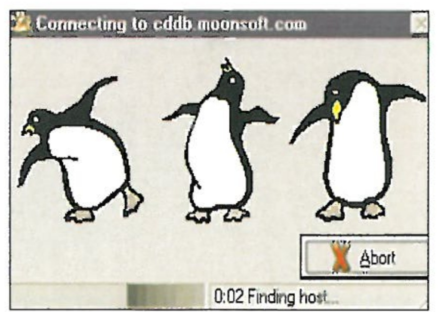
será...? Si quieres participar en la evolución de este producto tan popular, no dudes en contactar con el autor, Jeff Arnolds, que está abierto a las sugerencias. Como anécdota y para los perfeccionistas, mencionemos también *Padus DiscJuggler* (en el CD 2) que, aunque sea bastante primitivo, posee la poco frecuente facultad de copiar pistas de pocos segundos. Es un truco que a veces los editores suspicaces utilizan como sistema de protección. También existe, en otro ámbito más de moda, *Audiograbber* (dizines.com/audio/), que está en el CD 2, especializado en la extracción de pistas de los CDs de audio. El programa puede posteriormente convertir las pistas en ficheros MP3 menos voluminosos. La última versión 1.6 ofrece además una mayor variedad de niveles de compresión. Eso puede serles útil a los estudiantes que quieran archivar cursos magistrales. En definitiva, existen muchos programas dedicados a la grabación, pero no cabe duda de que *Nero* o *Easy CD* responderán a tus necesidades básicas. Recuerda que son actualizados con frecuencia y que son compatibles con una larga lista de hardware, lo cual no siempre es el caso con programas muy especializados y reservados a trabajos a veces un poco especiales. Estos productos están llegando a la madurez. Fiables y fáciles de manejar, no hay discusión posible cuando afirmamos que son los programas que hay que tener si se quiere grabar sin acabar histérico. Sea cual sea tu nivel, puedes empezar a manejarlos, excepto si eres un manitas incorregible, pues entonces estarás pensando ya en otro tipo de productos. ■



● **Un acceso fácil a las funciones, todas bajo el signo del pingüino.**



● **Gear propone un soft para hacer acopio de sitios web y grabarlos.**




VEREDICTO

Nombre del producto
CDRWIN 3.8

Género
Paquete de grabación de CD, soporte posible CDR+G karaoke

Editor
Goldenhawk

Config. mínima
Pentium 166, 32 Mb de memoria

Dirección
www.goldenhawk.com

Precio
Unos 59 $ *vía* el site (unas 9.000 ptas.)

7,5/10

Dos cámaras digitales Fuji y Olympus

La práctica de la fotografía digital amateur no siempre requiere la utilización de la ultimísima cámara equipada con más de dos millones de píxels. Pero tampoco hay por qué contentarse con material anticuado...







Nuestra opinión

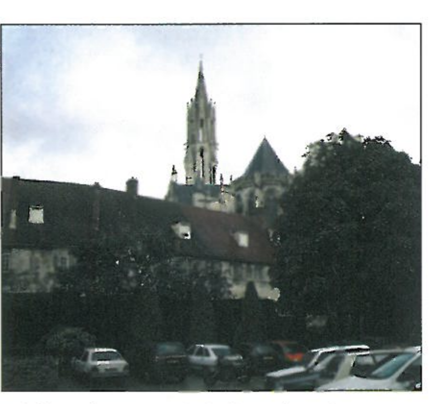
Un resultado mediocre para la MX-1500, frente a una C-920 que es un rival de entidad, tanto por la calidad de las fotos como por su equipamiento. Igualmente, la relación calidad-equipamiento-precio sigue siendo desfavorable para la MX-1500, aunque valga unas 50.000 pesetas menos que su adversaria. La Olympus sería casi perfecta si el fabricante se hubiese avenido a añadir de forma gratuita la alimentación a la red. Finalmente, la C-920 Zoom es un poco más grande que la MX-1500, y aunque también es bonita, el premio a la cámara con más clase se lo lleva Fuji. ■

No todo el mundo necesita sistemáticamente un aparato equipado con un sensor de más de 2 millones de píxels. De hecho, si bien es cierto que para la mayor parte de los fotógrafos aficionados, el resultado en formato papel, a partir de un soporte de plata o digital, sigue siendo un referente, una finalidad y una necesidad, no es menos cierto que muchos de ellos se contentan con una copia estándar con unas dimensiones de 10 x 15 cm.

En estas condiciones, la compra de una costosa cámara digital de última generación se revela injustificada. Precisamente para conquistar este mercado, los fabricantes, junto con sus productos de gama alta, proponen nuevos modelos equipados con sensores de más de 1 millón de píxels. Lejos de ser aparatos de segundo orden, estas cámaras disponen de todos los avances tecnológicos que caracterizan a las bimegapíxels y siguen estando al alcance del público en general. En esta línea, hemos elegido dos aparatos: el MX-1500, de Fuji, y el C-920 Zoom, fabricado por Olympus.



● **Fuji: un flash bien equilibrado, pero desgraciadamente limitado a 3 metros.**



● **Fuji: una imagen un tanto decepcionante, teniendo en cuenta la habitual calidad de Fuji.**

Fuji MX-1500

La cámara MX-1500 es tan bonita como compacta y discreta, cabe perfectamente en un bolsillo o en el bolso. El aparato dispone de un sensor CCD de 1,5 millones de píxels que le asegura una resolución máxima de 1.280 x 1.024 o en 640 x 480 en tres modos de compresión más o menos importantes: fino, normal y básico. Las imágenes se guardan en formato JPEG en una tarjeta SmartMedia de 4 Mb en la que la cámara almacena cinco imágenes a resolución máxima. Una vez llena la

Un abogado sagaz

Un abogado enseñando una foto:
-¿Es usted?
-Si señor.
-Entonces, estaba Ud. presente cuando se tomó esta foto, verdad?

memoria, las fotos se transfieren al ordenador vía cable serie. Impropio de Fuji, la calidad de la MX-1500 no pasa de mediocre. Es cierto que el tiempo que hacía cuando realicé las pruebas tiene parte de culpa, pero no lo explica todo. Así, por ejemplo, en la foto del campanario de la catedral, la compresión es demasiado fuerte y eso se nota en la calidad final. Por el contrario, es de agradecer la buena reproducción de los colores y su saturación. La nitidez es también siempre perfecta gracias a un objetivo Fujinon, equivalente a un 38 mm, y a un autofocus que se encarga del enfoque.
Como la mayor parte de aparatos en el mercado el 1500 dispone de dos sistemas de visión. El visor óptico, como en todas las cámaras de este tipo, aqueja un error de paralaje, especialmente en el modo de toma de fotografías de cerca. De hecho, el aparato dispone de un modo Macro que le permite tomar clichés a partir de 10 cm. De ahí que, en los encuadres precisos, sea preferible utilizar la pantalla LCD.
La medida de la exposición es TTL de 64 puntos, ya sea en modo manual o en modo automático. En general, los automatismos son fiables y aseguran buenos resultados en casi cualquier condición de toma de fotografías. Pero, para los fotógrafos perfeccionistas, la 1500 dispone igualmente de un modo manual que, a semejanza del resto de cámaras de la misma gama, no es precisamente ergonómico, y falta que permita acceder a parámetros esenciales como el balance de blancos, la luminosidad o la potencia del flash. Éste funciona en tres modos. En automático, un golpe de flash sabiamente dosificado contrarresta las iluminaciones deficientes. En forzado, el flash libera toda su potencia, mientras que el modo "anti-ojos rojos" proporciona en los retratos una respuesta al fenómeno de mismo nombre. En la práctica, el flash en modo automático cumple perfectamente con su función, a pesar de su limitado alcance de 3 metros. Para acabar, la alimentación se lleva a cabo mediante dos pilas NiMH y un cargador estándar. Opcionalmente, también hay disponibles baterías NiCad y alimentación a la red.



Olympus: sobre estas líneas, sin el zoom. A la derecha, un bello ejemplo de utilización inmejorable.



Olympus: ejemplo de trampas: el sensor se ha visto superado por la excesiva luz, arriba a la izquierda, que carecen de detalles. Como contrapartida, el primer plano y las sombras han quedado bien.

Olympus C-920 Zoom

La Olympus C-920 Zoom está equipada con un sensor CCD de 1,3 millones de píxels que le asegura una resolución máxima de 1.280 x 960 o en 640 x 480 en bruto. En el resultado se aprecia la calidad. Las fotos son nítidas, coloristas y luminosas, mientras que la exposición es absolutamente satisfactoria. Las fotos se graban en formato JPEG según tres tipos de compresión: el modo SQ (Standard Quality), que trabaja en 1.280 x 960 o en 640 x 480 y que comprime de manera estándar, el modo SHQ (Super High Quality), que, a pesar de conservar la plena resolución, comprime muchos menos, y, finalmente, el modo SHQ sin compresión, que, como su nombre indica, restituye una imagen en bruto. Las fotos se almacenan en una tarjeta SmartMedia de 8 Mb hasta un total de 18 imágenes en modo SHQ comprimido.
La C-920 dispone de un zoom equivalente a un 35/105 mm. Dos modos de visión velan por el encuadre. Se puede utilizar tanto el visor óptico como la pantalla LCD. El enfoque se efectúa gracias a un autofocus. La C-920 cuenta con un modo Macro que permite obtener imágenes nítidas a partir de 20 cm. La exposición es automática, pero se beneficia de dos tipos de medida: una medida por toda la superficie de la imagen o una medida spot (en el centro del objetivo.)
El flash está integrado en la cámara y permanece desconectado por defecto. Ofrece un modo automático, uno forzado, un modo "anti-ojos rojos" y dos sincronizaciones a velocidad lenta, una de ellas para los retratos. Utilizando el modo automático, el flash ayuda perfectamente en las iluminaciones insuficientes. La transferencia de las fotos almacenadas se lleva a cabo mediante un cable serie. De la alimentación se encargan cuatro pilas alcalinas redondas. Por desgracia, cabe lamentar la ausencia de batería o de alimentador de serie. La ergonomía general de la C-920 desconcierta un poco, y es probable que te resulte indispensable leer el manual para comprender las sutilezas del manejo de los ajustes. ■

En el CD-ROM n° 2
PCFUN\HARDWARE\TEST\TEST\FUJI
PCFUN\HARDWARE\TEST\TEST\OLYMPUS



El flash, bien equilibrado en modo automático, envuelve bien el motivo.

VEREDICTO
Tipo
Cámara digital
Fabricante
Fuji
Perfil del usuario
Aficionados
Caract. técnicas
Sensores CCD 1,5 millones de píxels, resolución: 1.280 x 960, memoria: SmartMedia de 4 Mb con una capacidad de 5 imágenes, objetivo fijo de 38 mm, alimentación: pilas alcalinas, alimentación de red opcional.
Precio
Unas 100.000 ptas.
6/10

VEREDICTO
Tipo
Cámara digital
Fabricante
Olympus
Perfil del usuario
Aficionados
Caract. técnicas
Sensores CCD 1,3 millones de píxels, resolución: 1.280 x 1.024, memoria: SmartMedia de 8 Mb con una capacidad de 18 imágenes, objetivo zoom de 35/105 mm, alimentación: batería NiMH, provisto de cargador.
Precio
Unas 150.000 ptas.
7,5/10

PC completo
Accelerator K7 500

La configuración Accelerator K7 500 hará las delicias tanto de los adictos a los juegos como de aquellos que necesiten un ordenador para trabajar diariamente con altas prestaciones de velocidad y potencia.

STORAGE Informático, la veterana tienda de Barcelona especializada en informática, nos ha hecho llegar una de sus configuraciones orientada eminentemente a los juegos, lo cual no significa, evidentemente, que no sea más que válida para el trabajo diario. La estrella del conjunto es el nuevo procesador a 500 MHz Athlon de AMD. Pero con sólo un buen primer plato, sin postre y sin café, uno siente que le falta algo. Varios componentes acompañan a este excelente procesador. Para pinchar a nuestro protagonista se ha elegido una placa base AMD 7IX con 512Kb de caché. La tarjeta gráfica instalada es una Voodoo 3 3000 AGP con 16 Mb de memoria SDRAM. Aunque hoy en día se ha quedado un poco atrás a nivel tenológico, no deja de ser suficiente para los juegos actuales y es rápida. Te mostrará todo su potencial cuando instales los tres juegos que la acompañan, *FIFA 99, Unreal Tournament* y *Descent 3 Sol*, juegos de los que podrás disfrutar en un monitor Daewoo de 17 pulgadas.En el apartado del almacenamiento, la máquina va equipada con un Seagate (3 años de garantía directa del fabricante) de 10,2 Gb. A ver si eres capaz de acabártelo....
Como ya sabrás, uno de los componentes que más agradece un ordenador, es la memoria. Pues bien, tenemos aquí instaladas 128 Mb, lo cual está pero que muy bien, sobre todo teniendo en cuenta el precio actual de la memoria. Del sonido se hace cargo una Sound Blaster Live, que es la mejor tarjeta de sonido actual, pues soporta todas las normas y permite "trabajar" cómodamente en 3D. En cuanto al conjunto de altavoces Logitech SoundMan X1, un subwoofer y dos satélites, presenta la ventaja de ser poco voluminoso, y teniendo en cuenta el tamaño, la calidad es correcta, pero este apartado se podía haber mejorado. El resto de los componentes (teclado Turbo-Track, mouse Genius, módem interno Diamond SupraExpress 56i Pro) están a la altura, excepto el lector de CD Philips 40x. En una buena máquina como ésta, esperamos ya encontrarnos con un lector de DVD. Aun así, la relación calidad/precio del conjunto es buena.
Es verdad, no conoces uno de los "componentes" fundamentales, su precio: 212.164 pesetas. ■



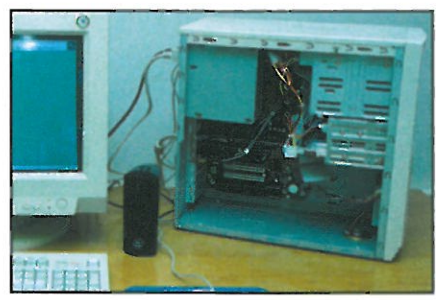
NUESTRA OPINIÓN

Hace algunos años, mientras AMD intentaba hacerse un hueco en el mercado de los procesadores, era muy común la frase "Original Intel" entre los usuarios que buscaban un ordenador. Hoy en día las cosas han cambiado y podemos decir que AMD ocupa por derecho propio el escalón más alto en cuanto a calidad de procesadores. Así pues, si añadimos los componentes de primera calidad montados en esta ordenador y un precio ajustado, tenemos ante nosotros una máquina que no defraudará las expectativas ni de los más sibaritas. ■

VEREDICTO

Tipo
Ordenador completo
Fabricante
Storage Informático
Perfil del usuario
Jugadores y usuarios domésticos

8,5/10



● **La velocidad y potencia de esta máquina dará satisfacción a todos.**

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

PLACA BASE	AMD 7IX GP 512 Kb caché ATX, 3Dimm, 1 AGP, 2 ISA, 5 PCI
PROCESADOR	AMD Athlon 500 MHz
MEMORIA	128 MB Dimm PC100
DISCO DURO	Seagate Medalist 10,2 GB
CD-ROM	Philips 40x
DISQUETERA	1,44 MB 3,5"
TARJETA DE VIDEO	3dfx Voodoo 3 3000 APG 16 MB SDRAM + video out
TARJETA DE SONIDO	Sound Blaster Live 1024
ALTAVOCES	Logitech SoundMan X1
MODEM	Diamond SupraExpress 56i Pro interno
TECLADO	Turbo-Track Win 98 multimedia PS/2
MOUSE	Genius PS/2
MONITOR	Daewoo 17"digital
CAJA	Semitorre ATX F.A. 235W
MONITOR	Daewoo 17"digital

Concurso al mejor diseño de postal navideña

Envía tus diseños a la dirección de E-mail vickya@freeway-esp.com o a la dirección postal Freeway C/ Mestre Nicolau, 23, entlo. 08021- Barcelona

Puedes conseguir estos magníficos regalos



Volante con force feedback
Guillemot Racing Wheel

¡QUÉ BELLEZA! EL CABALLO ENCABRITADO DE FERRARI, EL VOLANTE DE CAUCHO, LOS PEDALES BICOLORES... POR LO VISTO, GUILLEMOT HA PUESTO EL LISTÓN MUY ALTO. PERO ¿ESTÁ SU FUNCIONAMIENTO A LA ALTURA DE SU ASPECTO?

NUESTRA OPINIÓN

Guillemot ha creado un buen volante. Es un producto muy bonito, nacido bajo el signo del caballo encabritado, con un acabado muy elegante. Tanto el volante como el sistema de pedales son ergonómicos y precisos. Dado que el precio es razonable, teniendo en cuenta su calidad, suponemos que el Racing Wheel tendrá un gran éxito. De todos modos, puede que quede aún algo por hacer para mejorar la precisión y los efectos. ■

VEREDICTO

Género	Volante con force feedback
Fabricante	Guillemot
Perfil del usuario	Locos del volante
Caract. técnicas	Conexión serie o USB, seis botones, dos mandos direccionales, velocidad detrás del volante o por maneta
Precio	Menos de 23.000 ptas.

8,5/10

EN cuanto al marketing, podemos darle un diez a Guillemot. Seguro que la firma de un acuerdo que permite exhibir el caballo de Ferrari en su volante será un estímulo para las ventas. El final de la temporada del Grand Prix con el virguero de Schumacher, también ayudará. Por suerte, al rediseñar este volante, el fabricante no se ha limitado a incluir el logo de Ferrari. El modelo, tan imponente como siempre, se fija a la mesa con un sistema de enganche sólido y práctico. Hay que regular el brazo articulado con ayuda de un tornillo, y una palanca situada en la parte delantera fija el conjunto. El volante se instala y se saca del soporte en un abrir y cerrar de ojos. Lo único raro son unas ventosas que en teoría sirven para reforzar la estabilidad, pero que se tuercen al colocar el volante. Deshazte de ellas, que el volante aguantará igual de bien. Una vez colocado, las manos descansan con toda naturalidad en el molde ergonómico del volante, forrado con una goma agradable al tacto. En la parte posterior, cuatro palancas permiten cambiar las velocidades y controlar las otras acciones del juego. Como son progresivas, puedes usarlas para acelerar sin tener que recurrir a los pedales. El diseño recuerda el de las cajas de cambios de Ferrari y el manejo es muy agradable. Si lo prefieres, en lugar de las palancas puede usarse una empuñadura situada a la derecha.



El accesorio con los pedales también está muy cuidado: los pedales son ergonómicos y suficientemente grandes, su recorrido es largo y, como giran sobre su eje, permiten alcanzar una gran precisión.

¿Clasificado?

Bueno, ahora ¡a enchufarlo! Sólo hay que conectar la toma de USB, introducir el CD suministrado y, en un abrir y cerrar de ojos, todo queda instalado.

La interfaz, sencilla y eficaz, recuerda la del I-force 2.0. No es necesario regular nada y ya se puede empezar a jugar. Para juzgar el force feedback, basta con un pequeño circuito de *Excessive Speed*. El volante reacciona bien y las fuerzas se reproducen con fidelidad. Se notan igual de bien los choques importantes y los temblores causados por el pavimento.

En cambio, la potencia se queda un poco corta. Aunque se haya regulado a fondo, los golpes no resultan demasiado violentos. Aun así, la gran ventaja del sistema Immersion es que con los juegos sin force feedback se puede regular el retroceso al centro: el modelo funciona entonces muy bien y nos encontramos ante un volante clásico, que además permite regular el retroceso. En cuanto a la precisión, lo mejor es correr una carrerita en Monza con *Monaco Grand Prix*. El volante resulta ser muy preciso y las trayectorias se dominan con facilidad. La desmultiplicación quizás no es lo bastante directa, pero tal vez se trate de una cuestión de gustos y de práctica. Hemos conseguido hacer buenos tiempos, pero seguimos prefiriendo el volante Microsoft por su diabólica precisión. ■

Impresora Lexmark Z31

La impresora Z31 JetPrinter dispone de una resolución máxima de 1.200 x 1.200 ppp (puntos por pulgada). Además, ofrece un formato A4+ y una conexión de puerto paralelo. La impresora alcanza un ritmo de impresión de 8 páginas por minuto, pero sin que la calidad de los documentos impresos se resienta por ello. De hecho, algo que podemos apreciar particularmente es la excelente finura de los caracteres, cualidad que se hace igualmente extensiva al resto de documentos. La alta resolución de la Z31 asegura resultados más que aceptables. Así, los colores lisos de los gráficos son puros y los degradados son regulares. Pero con la Z31, la impresión fotorrealista tampoco se queda atrás. Pese a que el tiempo de impresión se acerca a los 11 minutos para una página A4 a 300 ppp, el resultado es sorprendente. Los colores son quizá un poco cálidos, pero este detalle puede corregirse fácilmente en las opciones del driver de la impresora. Hay que acercarse mucho para distinguir los puntos de impresión, que a distancia normal son inapreciables. En pocas palabras, el precio de la Z31, inferior a las 25.000 pesetas, es ciertamente atractivo para una impresora polivalente, cuyo uso no se limita únicamente al administrativo, y que ofrece una buena relación entre rapidez y calidad. ■

VEREDICTO
Nombre del producto
Z31 Color JetPrinter
Fabricante
Lexmark
Caract. técnicas
Impresora de chorro de tinta, conexión paralela, resolución max. 1.200 x 1.200 ppp, formato A4+
Precio
Menos de 25.000 ptas.
8,5/10

Monitor Nokia

Si no fuese por el precio, que ronda las 95.000 pesetas, no podríamos encontrar defecto alguno en este monitor Nokia extraplano de 17 pulgadas, que



indudablemente puede reivindicar una calidad difícil de encontrar. Y ésta se explica cuando se sabe que el 447Pro está equipado con un tubo FD fabricado por Sony. Y plano, lo que se dice plano, lo es. De tal manera que, cuando estamos justo en frente, la pantalla carece casi por completo de reflejos. En lo que a resolución se refiere, el 447 es capaz de alcanzar hasta 1.280 x 1.024 a 90 Hz. Aún así, el fabricante aconseja una resolución "ergonómica" de 1.024 x 768 a 120 Hz. Con tales frecuencias de refresco, tal y como cabría esperar, la imagen disfruta de una notable estabilidad. El contraste y la luminosidad rozan la perfección, mientras que los matices son fielmente reproducidos gracias al ajuste independiente de cada color. Es de agradecer que los ajustes de contraste y luminosidad estén ubicados directamente en el frontal del monitor, pero más genial aún es el sistema de navegación por los menús que aparecen en la pantalla. Han alcanzado cotas realmente altas de simplicidad y ergonomía. Los parámetros cubren cualquier necesidad del usuario y son fácilmente accesibles. Todo un sueño... Además, el 447Pro también es multimedia e integra unos altavoces de calidad correcta, que se supone reproducen el sonido en 3D, y un micro tan sensible como discreto. ■

VEREDICTO	8,5/10
Nombre del producto	**Caract. técnicas**
447Pro	Monitor de pantalla plana de 17 pulgadas, tubo FD Trinitron de Sony, resol. máx.: 1.028 x 1.024 a 90 Hz, resol. ergonómica aconsejada: 1.024 x 768 a 120Hz
Fabricante	
Nokia	
Precio	
Menos de 96.000 ptas.	

Lector MP3 Yepp'



"¡Yep!" No, no se trata de una exclamación de júbilo, y no lo es con razón... El Yepp´ MP3 es un lector de ficheros MP3. Aunque la calidad de reproducción musical es innegable, como contrapartida no dispone más que de 32 Mb de memoria interna, lo que se traduce en apenas media hora de música. Por esa razón, el aparato puede también recibir una tarjeta en formato SmartMedia. Pero ésta ya no nos servirá para otras aplicaciones, porque el formateo es definitivo. El Yepp´ funciona en simbiosis con un ordenador que convierte las fuentes sonoras procedentes de un CD de audio en ficheros MP3 y a continuación los transfiere al lector mediante un cable de serie. Por supuesto, también se pueden utilizar ficheros MP3 bajados de Internet. La pregunta es: por qué no han elegido los diseñadores un puerto USB, más fácil de usar. A pesar de que los ficheros MP3 son generados por una utilidad de la marca Xing, una autoridad en la materia, cabe lamentar la falta de ergonomía del sistema de transferencia. El Yepp´ tiene capacidad de grabación gracias a un micro que lleva incorporado. Los ficheros generados, a diferencia de los MP3, pueden ser transferidos directamente del lector al ordenador. Sin embargo, durante nuestras pruebas, no conseguimos leer los ficheros, a pesar de que estaban en formato ADPCM, teóricamente compatible con Windows. Además, la función no aparece en el manual de instrucciones. Además de sus carencias, el Yepp´ acusa un precio demasiado elevado. ■

VEREDICTO
Nombre del producto
Yepp'
Fabricante
Samsung
Caract. técnicas
Lector MP3 y grabador digital de voz, 32 MB de memoria, alimentación: 2 pilas AAA, transferencia por cable serie.
Precio
Menos de 43.000 ptas.
6,5/10

Módem SupraMax



La instalación del nuevo módem de Diamond será sin duda satisfactoria para los neófitos. El aparato, de dimensiones especialmente reducidas, es totalmente operativo y manejable. Conectas el puerto USB, el cable de teléfono y ¡listo! Lo único que cabe lamentar es la falta de una toma integrada que permita la conexión simultánea del módem y el teléfono... Aún así, mayor refinamiento es imposible, el aparato se autoalimenta mediante la toma USB. Se trata de eliminar cuántos más transformadores mejor, sobre todo de cara a utilizarlo con un ordenador portátil. La instalación del software en sí no plantea ningún problema. Nos encontramos ante una solución puntera para Internet y fax. El SupraMax soporta los 56 K estándar, aunque ya sabemos que un módem no transfiere nunca a 56.000 bps (bits por segundo) a causa de la calidad a menudo aleatoria de la línea telefónica. Aun así, al inicio de una sesión de navegación, el SupraMax sólo se conecta a 33.000 bps, mientras que nuestro viejo USR (US Robotic) nos ofrece una capacidad de tráfico claramente superior (41.000 bps). Por un precio inferior a las 18.000 pesetas, el SupraMax representará una buena solución para aquellos que aspiran a conectarse de vez en cuando a Internet sin necesidad de calentarse la cabeza. Por el contrario, los fanáticos de la Red harán caso omiso de este producto. ■

VEREDICTO	6/10
Nombre del producto	**Caract. técnicas**
SupraMax 56 K USB	Módem USB 56 K, autoalimentado
Fabricante	**Precio**
Diamond	Menos de 18.000 ptas.

Cámara fotográfica Agfa CL30

Por menos de 70.000 pesetas, la ePhoto CL30 constituye un buen negocio para aquellos fotógrafos digitales aficionados que desean iniciarse en la disciplina sin gastarse demasiado dinero. La CL30 está equipada con un sensor CCD de 1 millón de píxels para una resolución de 1.158 x 876. Pero gracias a la tecnología PhotoGenie, el aparato ofrece una resolución interpolada de 1.440 x 1.080, y la calidad de las fotos, pese a no ser excepcional, sigue siendo estimable. Las imágenes están perfectamente contrastadas y los colores están bien reproducidos. La CL30 viene equipada con un visor óptico, pero la pantalla LCD permite también hacer encuadres más precisos y previsualizar imágenes. Es una pena que en el modo en el que se toman las fotografías, el refresco de la pantalla sea tan lento, ya que dificulta el encuadre. El flash, que funciona en los tres modos habituales (automático, forzado y anti-ojos rojos), es particularmente eficaz en automático, y además, el alcance no es nada corto. Las fotos se almacenan en formato JPEG en una tarjeta Compact Flash de 2 Mb. Pero sólo podemos almacenar 6 imágenes a resolución máxima, por lo que la capacidad de la tarjeta es insuficiente. Además, resulta casi imposible sacarla de la cámara a mano. Los clichés se transfieren al ordenador mediante un cable, ya sea de serie o USB. En definitiva, el usuario novato apreciará su magnífica ergonomía y lo intuitivo de los menús. ■



ePhoto CL 30 · MEGAPIX · AGFA

En el CD-ROM n° 2
PCFUN\HARDWARE\TEST\PHOTO\AGFA

VEREDICTO
Nombre del producto
ePhoto CL 30
Fabricante
Agfa
Caract. técnicas
Sensor CCD de 1 millón de píxels, resolución máxima 1.158 x 876 o 1.440 x 1.080 con interpolación (PhotoGenie), alimentación: 4 pilas, alimentador de corriente opcional, memoria: Tarjeta Compact Flash de 2 Mb para 6 fotos JPEG a plena resolución.
Precio
Menos de 70.000 ptas.
7/10

Escáner Smartkey

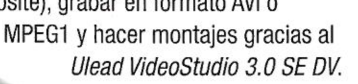
Con el Smartkey I236C, el usuario podrá realizar pequeños trabajos de imagen cotidianos, pero sin aspirar a resultados de una gran calidad. El escáner dispone de una interfaz paralela y de USB, así como de un sensor CCD de 2.800.000 píxels para una página A4, que permite la reproducción de más de 68.000 millones de colores. Este escáner, fácil de usar y ciertamente intuitivo, se maneja fácilmente gracias a los botones situados en la bandeja del aparato. También es posible, pulsando la tecla correspondiente, enviar faxes o correo electrónico, digitalizar una imagen o iniciar el programa de reconocimiento de caracteres. El último botón permite abrir el panel de configuración. Siguiendo a rajatabla las indicaciones del manual, la instalación también resulta bastante sencilla. El driver es del tipo Twain, apto para cualquier programa de imagen. La interfaz de digitalización resulta intuitiva, aunque le faltan opciones, como la de desentramado. Esto hace que la digitalización de revistas no sea de muy buena calidad. El escáner está equipado con el iPhoto Plus 4.0 Ulead para el retoque de imágenes y con el TextBridge de Xerox para el reconocimiento de caracteres. ■



VEREDICTO
Nombre del producto
Smartkey I236C
Fabricante
Compeye
Caract. técnicas
Tipo: Plano A4, interfaz: paralela-USB, resolución óptica: 600 x 1.200 ppp, resolución interpolada: 9.600 x 9.600 ppp, profundidad de color a 36 bits
Precio
Menos de 19.000 ptas.
6,5/10

Tarjeta 3D Cougar VE

La Cougar Video Edition de Guillemot es una tarjeta 2D-3D que utiliza el nuevo *chipset* de gama baja de NVIDIA, el TnT2 M64, asociado a 32 Mb de SDRAM 64 bits. La salida de TV (formato SVHS o Composite) utiliza un *booktree* 869. En lo que a captura se refiere, tenemos un procesador Micronas (hasta hoy desconocido) que permite, gracias a sus dos entradas (SVHS y Composite), grabar en formato AVI o MPEG1 y hacer montajes gracias al *Ulead VideoStudio 3.0 SE DV.*





En cuanto a los resultados en 3D, el TnT2 M64 a 125 MHz permite jugar en buenas condiciones a 800 x 600 y millones de colores (32 bits). Los *drivers* disponibles están un poco anticuados, ya que se trata de los primeros Detonators (2.08), pero para obtener los mejores resultados con los Direct 3D y OpenGL, no tienes más que instalar los *drivers* de referencia NVIDIA 3.53 que vienen en el CD de PC FUN. Hay que lamentar los 64 bits de la memoria, que limitan el ancho de banda disponible para las texturas y que proporcionan unos resultados inferiores a los de una Xentor 16 Mb. La parte de lectura no ha sido olvidada, puesto que Guillemot incluye el reproductor XingDVD. Pero no olvidemos que el TnT2 sólo efectúa una descompresión por semi-hardware, así que necesitarás una máquina con un procesador que funcione como mínimo a 300 MHz. Por menos de 30.000 pesetas, podemos disponer de una tarjeta relativamente homogénea que permite jugar a casi la totalidad de juegos actuales en condiciones correctas y descubrir los placeres de la captura de vídeo. ■

VEREDICTO
Nombre del producto
Cougar Video Edition
Fabricante
Guillemot
Caract. técnicas
Procesador TnT2 M64 a 125 MHz, 32 Mb de DRAM a 150 MHz, AGP 2x y 4x, entrada y salida de vídeo.
Precio
Menos de 30.000 ptas.
7,5/10

Cordless Desktop iTouch

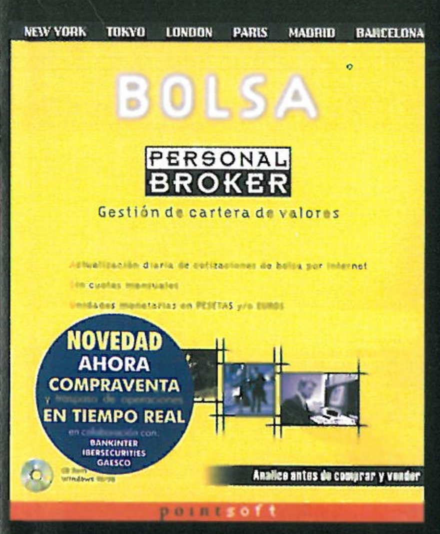
¡Ay! Acabo de golpearme la cabeza contra la mesa de mi PC al enchufar otro cable de más. ¡Fuera esa ensalada de cables y viva la era de lo sin cable! Pues mira, precisamente Logitech presenta la última versión de su desktop sin cables, el Cordless Desktop iTouch. Recordemos los hechos: un cajetín, que se puede ubicar en cualquier parte, sirve de receptor conectado al PC. El teclado y el ratón, alimentados mediante pilas, son autónomos. El ratón modelo Wheel Mouse no ha evolucionado. ¿Por qué será? Ambidiestro, preciso y ergonómico, sólo le falta ser óptico. En la parte superior del teclado, por el contrario, se han añadido algunas teclas suplementarias, que permiten acceder directamente a las funciones más utilizadas, o que supuestamente lo son. Con ellas puedes controlar el CD (la bandeja, el volumen...) o acceder directamente a tu correo electrónico o a tu buscador favorito. Si no te gusta la música o no eres internauta, puedes reprogramar su uso. Aparte de estos nuevos botones, el teclado es de lo más convencional, el tacto de las teclas es muy agradable y una ligera curvatura en la parte superior reduce la fatiga al teclear. El conjunto funciona perfectamente en todas las condiciones y, tras un año utilizando el modelo anterior, si exceptuamos un cambio de pilas, no hemos tenido ningún problema. ¡Y un teclado y un ratón sin cables es mucho más cómodo! ■

VEREDICTO	9/10
Nombre del producto	**Caract. técnicas**
Cordless Desktop iTouch	Teclado y ratón sin cables
Fabricante	**Precio**
Logitech	Menos de 24.000 ptas.

Home Studio Teac

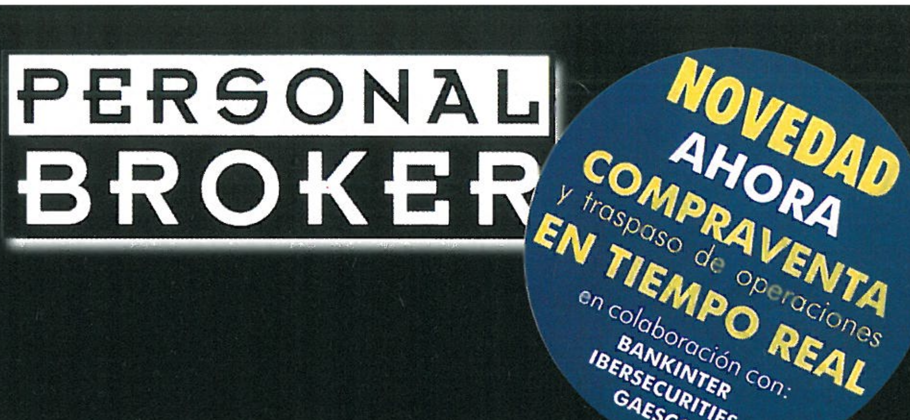
La tendencia de los *kits* de pantalla acústica AC3 para PC es a ir a más. Tras el *kit* DTT 2500 de Creative, tenemos aquí el conjunto Teac Powermax 2000. Este conjunto, compuesto por un cajón de bajos impresionante, cuatro satélites de estupenda factura, una vía central y un mando a distancia, proporciona una calidad de sonido superior al de Creative en la reproducción de DVD. Los medios son más nítidos que los de Creative y el cajón de bajos es más discreto. En el amplificador, integrado con la vía central, encontramos diferentes ajustes: Pro Logic, Dolby Digital, estéreo, Theater o Hall, que permiten, en función de lo que escuches, elegir los ambientes. Todas las conexiones pasan por el cajón de bajos, que dispone, cómo no, de una entrada SPIF, una entrada analógica y otra óptica. Lo malo es la ausencia en el kit de pies para las pantallas traseras, así como de una segunda entrada analógica donde poder conectar las pantallas tanto delanteras como traseras para hacer un uso más lúdico sin tener que pasar por la salida óptica. En resumen, el conjunto Powermax 2000 está dirigido sobre todo a todos aquellos que quieran sacar provecho de sus archivos de sonido AC3 en su PC, mientras que el conjunto de Creative es más polivalente para los juegos y la reproducción de DVDs. ■

VEREDICTO	8/10
Nombre del producto	**Caract. técnicas**
Powermax 2000	5 pantallas acústicas de 15 W, 1 caja/cajón de 45 W, decodificador AC3
Fabricante	**Precio**
Teac	Menos de 70.000 ptas.



14.950

Precio orientativo.
Iva incluido.



Gestión de cartera de valores

pointsoft

Disponible en :

El Corte Inglés



Alcampo



FNAC



Jump

Tiendas especializadas

etc.

- Actualización de datos en tiempo real
- Sin cuotas mensuales
- Unidades monetarias en pts. y euros
- Compraventa y traspaso de operaciones en tiempo real (en colaboración con Bankinter, Ibersecurities y Gaesco)



Muy Bueno









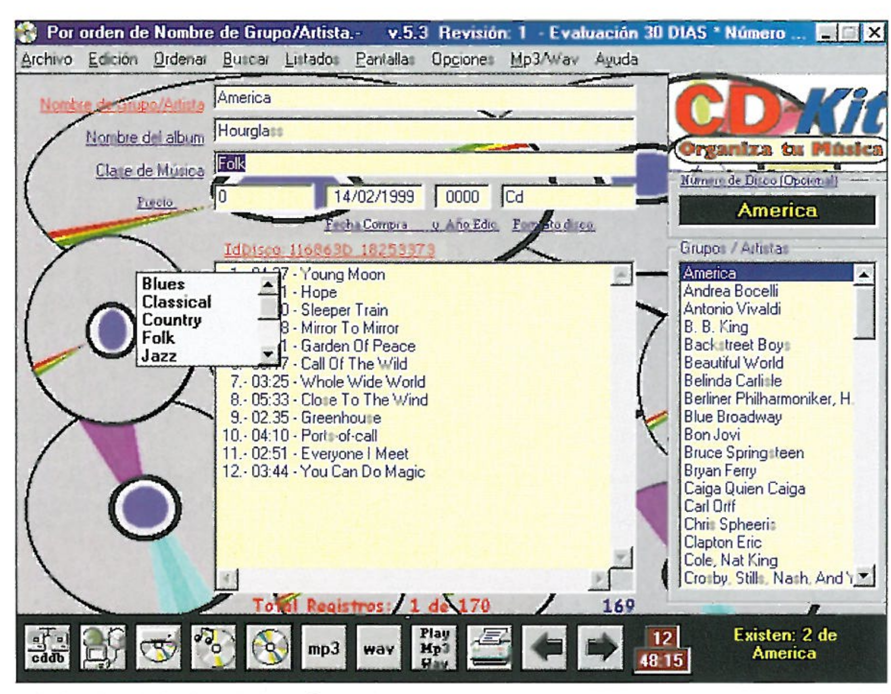
CENTRAL:
Villarroel 180 • 08036 BARCELONA • Tel. 93 363 83 83 • Fax 93 410 63 19
e-mail: cds@casadesoft.com

DELEGACIÓN:
P. Empresarial San Fernando. Ed. Francia • 28831 San Fernando de Henares (MADRID)
Tel. 91 675 20 14 • Fax 91 675 29 12 • e-mail: cdsmad@casadesoft.com

Organiza tu Música







● **La interfaz, de tipo formulario, está muy cuidada.**

CON *CDKit Organiza tu Música* podrás saber en cualquier momento de qué música dispones, de qué CDs, canciones, títulos, etc., localizando lo que estás buscando, bien sea en el acto o por medio de listados. El programa incorpora el acceso a la base de datos CDDB, de modo que basta con introducir un CD en la unidad para poder obtener todos los datos referentes al mismo sin tener que escribir nada. Sólo tendremos que escribir cuando ese CD no esté dado de alta en la base de datos, cosa poco corriente, pues CDDB cuenta con más de 300.000 CDs. Asimismo, se ha incorporado al programa una interesante opción. Podrás convertir tus canciones favoritas al formato MP3 de cuatro formas diferentes. Para ello dispones de tres posibilidades: el método del propio programa, MP3 de Plugger+ y una aplicación gratuita que está incorporada al MP3 de BladeEnc, también gratuito. Todo ello está integrado con el programa, por lo que dispones de la posibilidad de tener todas las utilidades al alcance de un clic de ratón, crear Wav y MP3, convertir MP3 a Wav, importar información desde CDDB, oír CDs, Wav y MP3, catalogar todos tus CDs, y listados y búsquedas para encontrar rápidamente cualquier tema aún en colecciones grandes.

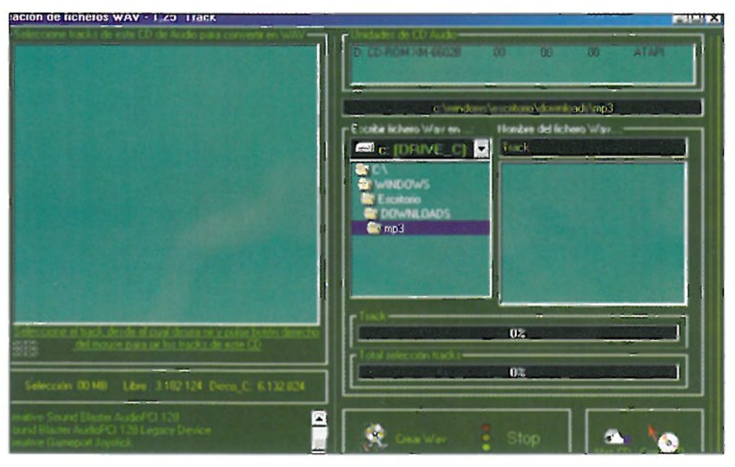
CDDB

Para poder utilizar la potencia de CDDB, deberemos estar conectados a Internet, pero no hace falta que arranquemos ningún navegador (Netscape, Explorer, etc.). Nada más introducir un nuevo CD en el lector, el programa leerá la información, y en caso de no tenerlo catalogado, mostrará un mensaje indicándote que uses CDDB o introduzcas los datos a mano. Si eliges usar CDDB, deberás esperar a que se haga la conexión con la base de datos CDDB. Una vez conectado, y si el CD existe en la base de datos, el programa nos traerá toda la información (artista, nombre del álbum, número de canciones, tiempo de cada una e información adicional sobre el mismo si existiera...), grabando automáticamente toda la información en nuestra base de datos, con lo que tendremos el CD catalogado a partir de ese momento.
Si el CD no existiera en la base CDDB, introduciremos los datos manualmente. Esta utilidad puede ser la solución para los melómanos que posean muchos títulos y deseen crear una base sin teclear uno por uno canciones, intérpretes y álbums. ■



INFO

Utilidad
Base de datos musical
URL
www.organiza.com
Género
Shareware
Precio
4.000 ptas.
En el CD-ROM nº2
PCFUN/HARDWARE/SHAREWARE/ORGANIZA



● **Podrás convertir fácilmente pistas de audio a ficheros WAV.**

Informe por Fecha/Precio

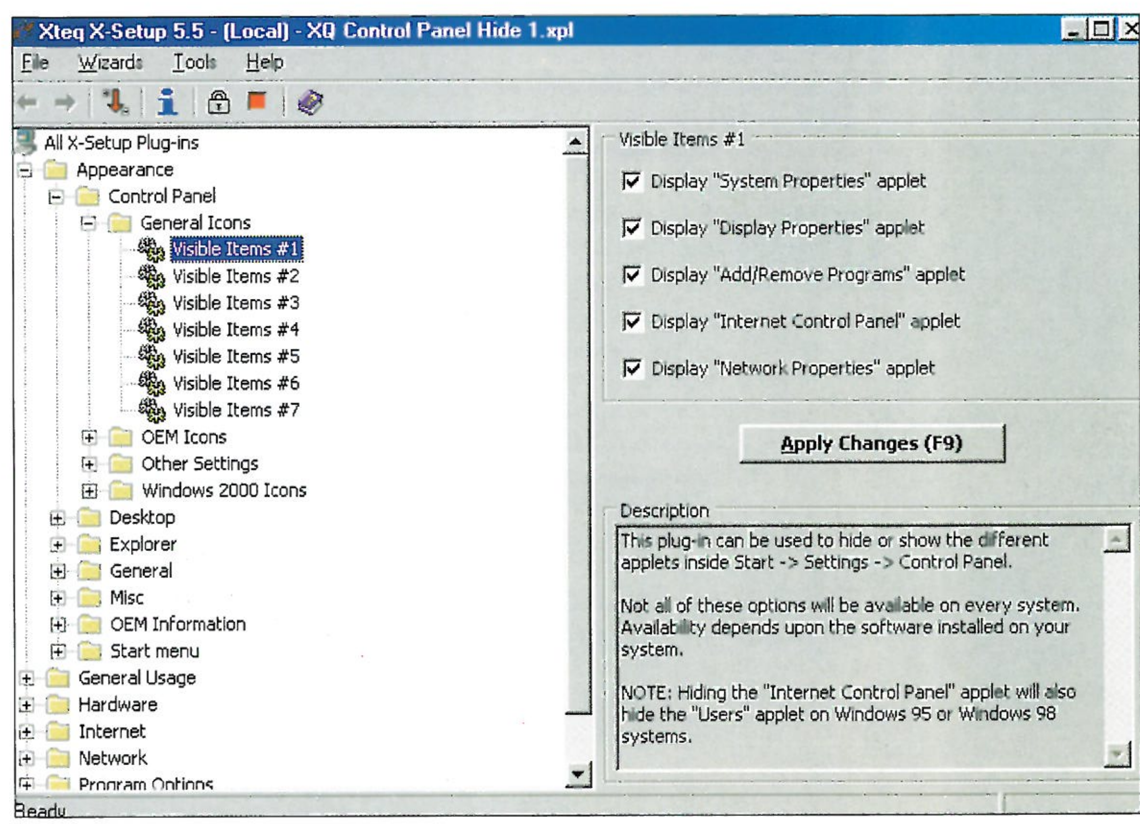
Relación de discos por Fecha de Edición

Edición	Comprado	Artista	Album
	14/02/99	America	America
	14/02/99	America	Hourglass
	13/02/99	Andrea Bocelli	Romanza
	13/02/99	Antonio Vivaldi	He Four Seasons
	15/02/99	B. B. King	Live At The Regal
	13/02/99	Backstreet Boys	Backstreet Boys
	13/02/99	Beautiful World	In Existence
	15/02/99	Belinda Carlisle	Heaven On Earth
	15/02/99	Belinda Carlisle	Runaway Horses
	13/02/99	Berliner Philharmoniker, H. V. Karajan	L. V. Beethoven - Symphony
	13/02/99	Blue Broadway	Show Tunes Blue Note Styl
	15/02/99	Bon Jovi	These Days
	15/02/99	Bruce Springsteen	Darkness On The Edge Of T
	15/02/99	Bruce Springsteen	Greatest Hits
	15/02/99	Bruce Springsteen	Human Touch
	15/02/99	Bruce Springsteen	Tracks Cd 1
	15/02/99	Bruce Springsteen	Tracks Cd 2
	15/02/99	Bruce Springsteen	Tracks Cd 3

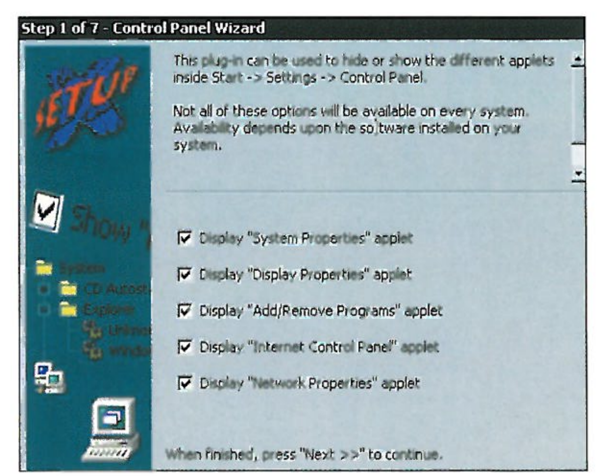
● **Si dispones de una discografía voluminosa, los listados te serán muy útiles.**

Xteq X-Setup

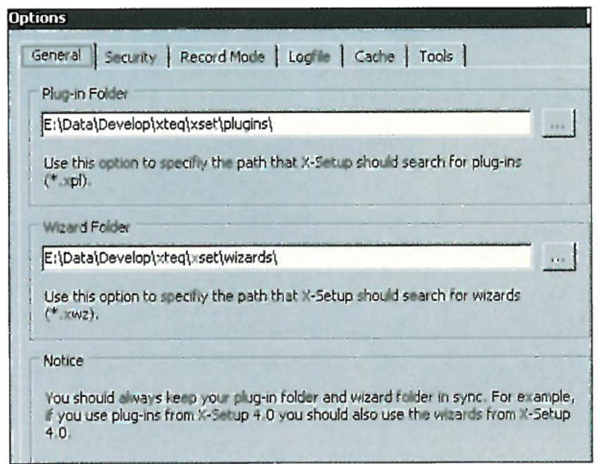
¿CUÁNTAS veces has leído en la prensa especializada las cosas que se pueden hacer con el registro de Windows? Imaginamos que tantas veces como habrás leído que una mala utilización del programa *Regedit*, el que provee Windows para tales menesteres, puede dejar tu sistema en condiciones irrecuperables, al menos para manos poco expertas. A pesar de ello, parece lógico pensar que "retocar" el registro según nuestros gustos o conveniencias pasa de ser un peligroso antojo a convertirse en una verdadera necesidad en el momento en que averiguas que aquello que te disgusta tanto y que nunca conseguiste cambiar es modificable a través del registro. Pues bien, para que dejes de torturarte ante el eterno dilema "tocar o no tocar, esa es la cuestion", como diría Hamlet si viviera en nuestros días, Xteq te propone *X-Setup*, una aplicación para modificar el registro, con una característica fundamental para este tipo de tarea. Cualquiera que tenga un mínimo de experiencia con un PC es capaz de entender qué tipo de efectos tendrán los cambios que realice. La interfaz muestra dos áreas claramente definidas. A la izquierda, una estructura idéntica al árbol de directorios del explorador te muestra 7 grandes categorías: Apariencia, Uso general, Hardware, Internet, Red, Opciones de programa y Sistema. De momento, ya resulta más agradable que los típicos HKEY_CLASSES_ROOT y compañía de nuestro amigo *Regedit*. A su vez, cada una de estas grandes familias engloba las subfamilias que encontrarías normalmente, pero de nuevo los nombres de cada una de ellas son comprensibles aunque no seas un programador en nómina de Microsoft. Una vez que llegas al último nivel, es decir el de las claves, cosa que se consigue con 3 o 4 clics, la información se presenta en la parte derecha, dividida en otras dos. Arriba figura el valor actual y, según los casos, las distintas opciones disponibles, y abajo, una descripción de la utilidad de esa clave. Así vemos, por ejemplo, que si navegas por la familia Appearance, General, Effects, encontrarás tres claves: Cursor Blink Rate, que hace referencia a la cadencia del cursor, Window Border Width, que establece el grosor del marco de las ventanas (3 píxels por defecto) y en Windows FX Options podrás activar o desactivar los efectos visuales de las ventanas con un sólo clic de ratón. Ahora no tienes excusa para no "cacharrear" en el registro. Lánzate y verás que no es tan fiero el león como lo pintan. ■



● Todo el registro de Windows está al alcance de tu ratón.



● El asistente de X-Setup te ayuda a definir los parámetros del programa.



● Desde el cuadro de diálogos Opciones, puedes modificar la configuración de X-Setup.





Net Control

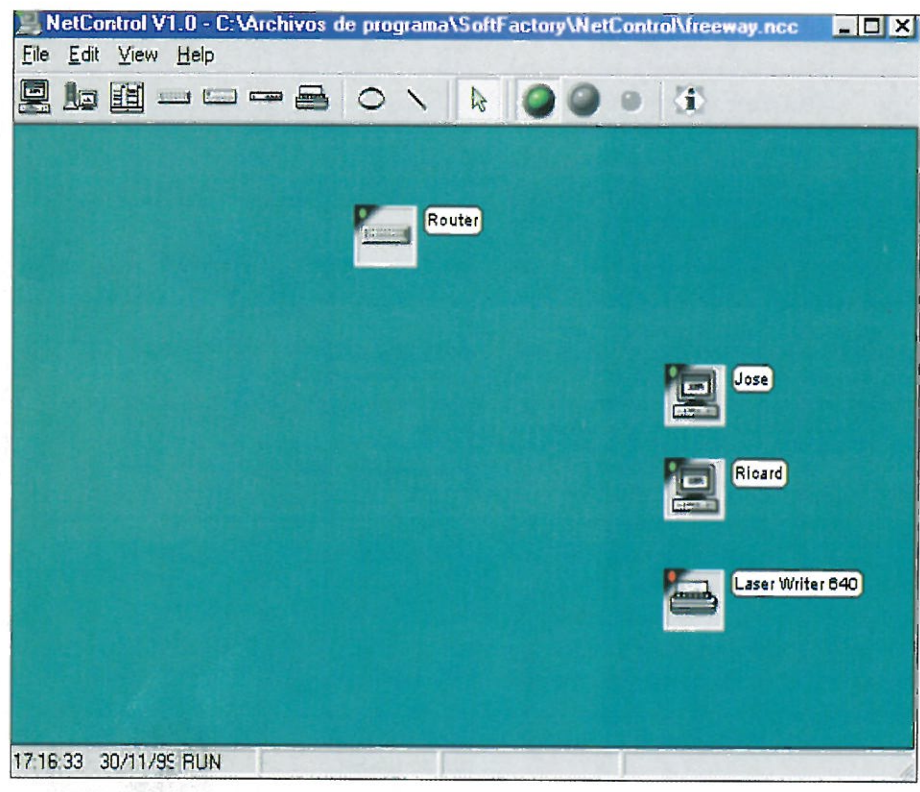


NET Control es una aplicación sencilla pero útil que te ayudará a organizar una red local y gestionar su funcionamiento en tiempo real de forma cómoda y muy visual.

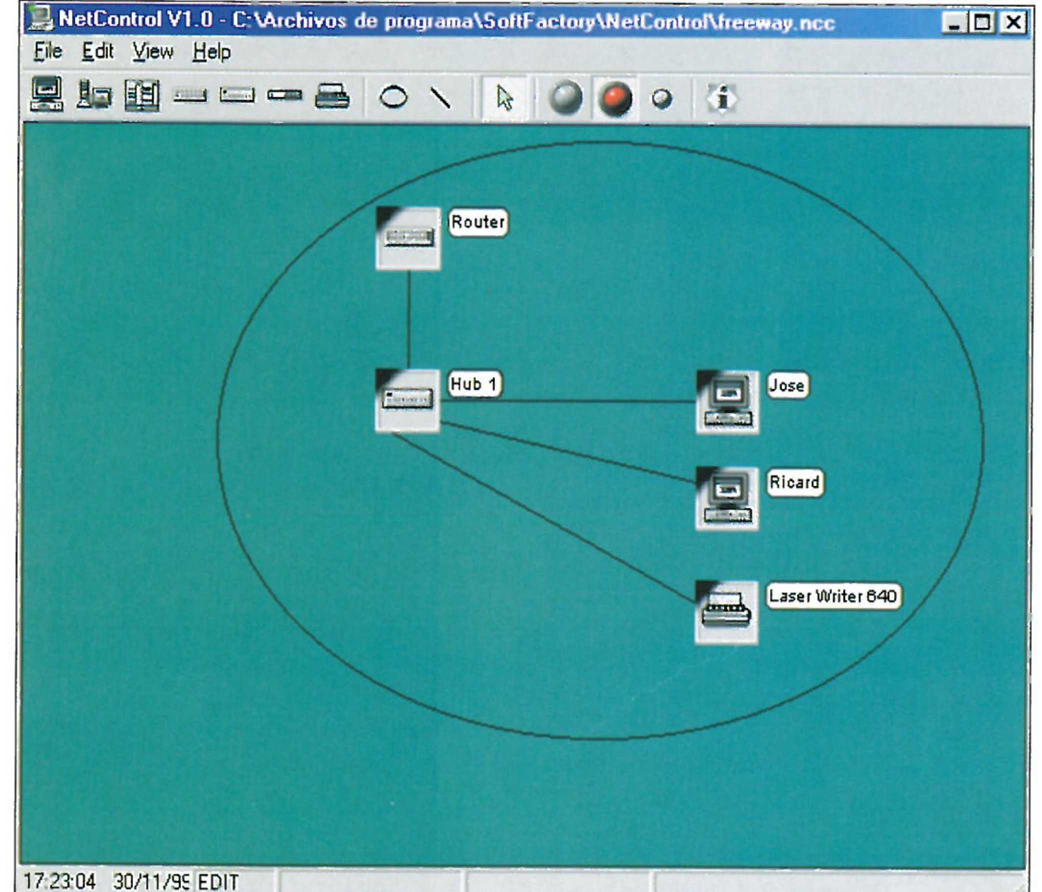
La interfaz del programa muestra una pantalla vacía, y del color verde típico del escritorio estándar de Windows. Ese es tu punto de partida. En la parte superior, debajo del menú, encontrarás una barra de herramientas reducida pero que lleva todo lo necesario para montar tu red. Dispones de iconos para añadir servidores, estaciones de trabajo, impresoras, routers, *hubs*, etc. Empieza por colocar los dispositivos de tu red. Deberás asignar a cada uno un nombre y una dirección IP así como un pequeño comentario si lo deseas. Una vez esté todo en su sitio, puedes utilizar las herramientas "línea" y "círculo" para interconectar y agrupar tu nueva red.

Bien, ahora ya tenemos definidos los equipos que componen nuestra red, hemos agrupado las diferentes secciones e interconectado todos los componentes entre ellos. Es el momento de ver si todo está funcionando correctamente. Pulsa con el ratón sobre el icono en forma de bola que hay junto al del cursor, y tu Net Control comenzará a monitorizar la configuración que hayas creado. Un indicador verde en un equipo significa que todo está correcto y funcionando, el mismo indicador en color rojo señala un error en ese componente y, por tanto, algún problema.

El programa actualiza la información cada 60 segundos, pero puedes modificar este intervalo de tiempo en la opción Preferences que encontrarás en menú Edit para más seguridad. ■



● Unos botones rojo y verde informan sobre el funcionamiento de Net Control.



● Las opciones de dibujo te ayudarán a organizar tu red.

INFO

Utilidad	Gestión de redes
Editor	RzK
Género	Shareware
Precio	249 dólares (unas 40.000 ptas.)
En el CD-ROM nº2	PCFUN/HARDWARE/SHAREWARE/NETCONTROL

TBWA

se buscan pobladores



yo soy / yo puedo

www.pobladores.com

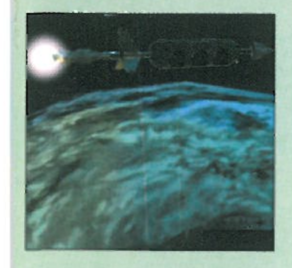
Imperium Galactica II

El primer *Imperium Galactica* hizo temblar de placer a los amantes de estrategia y de gestión intergalácticas, es cierto, pero ¡su hermano pequeño tiene muchos puntos para hacerlos directamente explotar de felicidad! La gestión de los planetas, de su colonización



y de sus economías es aguda, y la diplomacia entre las diferentes razas del planeta está bien trabajada. Las campañas, con su escenificación inteligente, y los enfrentamientos en tiempo real, dignos de muchos juegos de estrategia, que se desarrollan en el espacio o en tus propias colonias, contribuyen a satisfacer a los jugadores exigentes. A nivel gráfico, *Imperium Galactica II* es soberbio, todo en 3D tiempo real, y tus ojos aplaudirán de alegría al ver miríadas de naves que se enfrentan tanto en el espacio sobre un fondo sideral como en el suelo, con unidades muy variadas que combaten entre edificios configurados exactamente igual que la ciudad que has construido. Los megalómanos que sueñan con convertirse en dueños del universo van a poder dar rienda suelta a su fantasía...

Distribuidor
Virgin Interactive
Salida prevista
Enero 2000



Gorky 17

¿GORKY? Querrás decir Gorby, ¿no? Oye, que a primera vista eso de *Gorky 17* suena bastante bolchevique. La impresión se confirma tras los primeros minutos de juego. El juego te pone a la cabeza de un grupito de bulleros que asaltan una base secreta en algún lugar perdido de Polonia (y no te quejes, que podían haber nombres peores, como: Gdynia, Klodzko, Bydgoszcz, Lwòwek, Swinoujscie, etc.) que como te puedes imaginar, no da señales de vida. La base, nos referimos. Seguro que es cosa de los rusos. Si de verdad la culpa es



suya, los desarrolladores han confundido Kremlin con Gremlin, porque, oye, ¡los monstruos están que para qué te vamos a contar!. *Gorky 17* es un cóctel de tácticas de combate por turnos (como los de *X-Com* y *Jagged Alliance*) y de aventura. La exploración escenificada del juego te lleva a resolver enigmas (que casi siempre son bastante simples, como tener que encontrar un objeto para utilizarlo en el lugar adecuado) e incluso a



dialogar con varios personajes (el colmo para un grupo de combatientes que pueden matar con la mirada). Ambos elementos lúdicos hacen pensar en *Resident Evil* y compañía. No te preocupes, no vas a tener que



establecer ningún diálogo con los monstruos mutantes que infestan la base de Gorky. Basta con que te los cargues. O al menos con intentarlo, porque todas las batallas resultan ser *challenges* difíciles, por lo resistentes, agresivos y pérfidos que son los monstruos. Haz lo mismo con tu puñado de combatientes peleones. Los decorados fijos en 3D isométricos son deliciosamente deprimentes y contienen abundantes detalles. Todos los objetos y personajes utilizables son en 3D tiempo real,

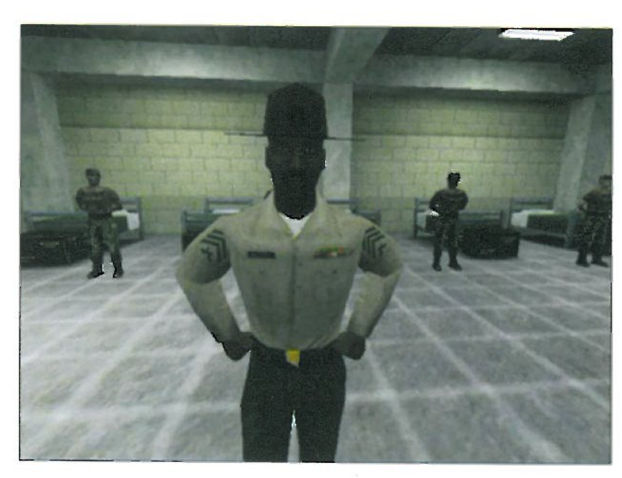


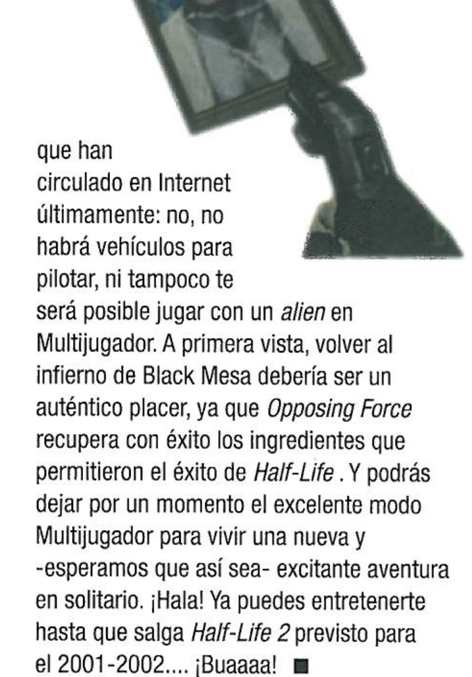
y pueden beneficiarse de una aceleración material para que la sangre brote con fluidez (roja para los humanos y verdosa para los mutantes). Las numerosas batallas proponen configuraciones de enfrentamiento variadas en las que tendrás que ahorrar municiones utilizando todo tipo de artificios (elementos del decorado destructibles, cerco de enemigos, etc.). Y créenos: luchar contra un mutante enorme con la única ayuda de una uña te limita bastante. ■



Distribuidor	Salida
Friendware	Febrero 2000

Half-Life Opposing Force

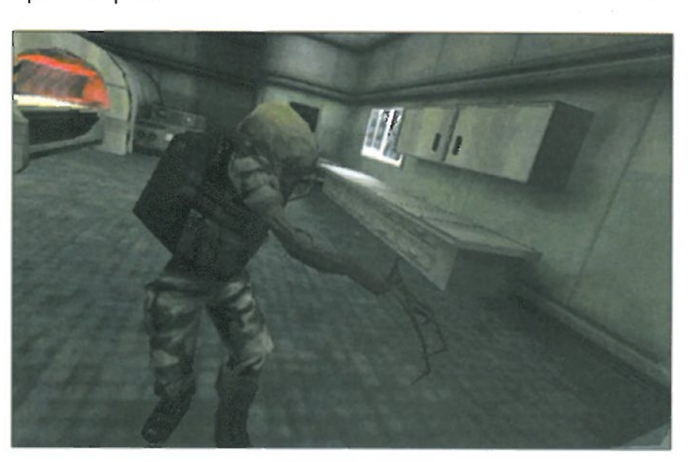




■ LA tan esperada extensión oficial de *Half-Life* por fin ha salido a la luz! ¡Aleluya! *Opposing Force* (*Op For* para los amigos) propondrá una campaña en solitario inédita, así como multitud de elementos para el modo Multijugador (tarjetas, armas, etc). En el cuerpo de un *marine* , Adrian Shepard, volverás al complejo de Black Mesa siguiendo la pista de Gordon Freeman. para apreciar de nuevo el caos que reina en esta base secreta invadida por los extraterrestres. La historia empieza unas horas después de la trágica experiencia del juego original y te encuentras alejado de tu pelotón y... ¡sin armas! Empezamos bien... Además, no es aconsejable exterminar a los ayudantes de laboratorio, por la sencilla razón de que no harías más que malgastar municiones. Ídem para Gordon. Aunque, oficialmente, él representa un blanco, no es necesariamente oportuno matarlo. En cualquier caso, está previsto que te encuentres con el protagonista del primer episodio. Técnicamente, *Opposing Force* recupera punto por punto todos los elementos gracias a los cuales *Half-Life* fue un éxito: un escenario bien concebido en el que el jugador se sumerge rápidamente, una buena dosis de sorpresas, algunos elementos que actúan independientemente del jugador, un ambiente agobiante, etc. También se han previsto nuevas armas como el Barnacle en el brazo o el teletransportador. Asimismo se han añadido nuevos *aliens* (pero conservando los antiguos) que podrás exterminar (¡qué alegría!).

Ten presente que sólo se trata de una extensión, es decir, que no ofrece nada revolucionario. Por ejemplo, el motor gráfico no ha sido modificado para nada. También conviene acallar ciertos rumores que han circulado en Internet últimamente: no, no habrá vehículos para pilotar, ni tampoco te será posible jugar con un *alien* en Multijugador. A primera vista, volver al infierno de Black Mesa debería ser un auténtico placer, ya que *Opposing Force* recupera con éxito los ingredientes que permitieron el éxito de *Half-Life* . Y podrás dejar por un momento el excelente modo Multijugador para vivir una nueva y -esperamos que así sea- excitante aventura en solitario. ¡Hala! Ya puedes entretenerte hasta que salga *Half-Life 2* previsto para el 2001-2002.... ¡Buaaaa! ■

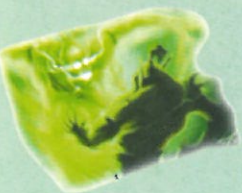
Distribuidor	Salida prevista
Havas Interactivo	Enero 2000





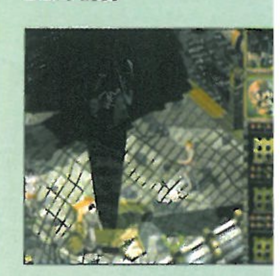
Planescape Torment

Después de *Baldur's Gate*, Black Isle Studio repite en el juego de rol en estado puro sacado de un universo de TSR. El juego es del estilo de *Baldur's Gate*, con unos grafismos y una interfaz bastante parecidos, pero un poco retocados y de utilización más flexible.



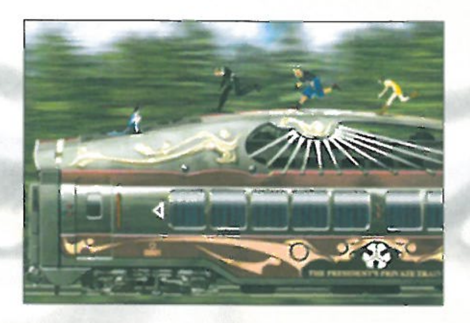
Asimismo, el Multijugador es mucho más eficaz, ya que los errores de *Baldur's Gate* han sido tomados en cuenta. El universo intemporal de *Planescape Torment* -entre magia y tecnología- es muy atractivo, y el ambiente de juego promete ser bastante extraño. El jugador encarna a un muerto viviente bastante bonachón en una aventura llena de sopresas. El tono ligero y lleno de humor negro se hace patente desde el principio. *Baldur's Gate* ya fue un éxito en su día, pero *Planescape Torment* promete ser bastante más cautivador, sobre todo gracias a su guión muy trabajado que se aleja de los cánones del juego de rol clásico.

Distribuidor
Virgin Interactive
Salida prevista
Enero 2000



Final Fantasy VIII

¿PERO por qué tienen que hacer un juego entre estas maravillosas y extraordinarias secuencias cinemáticas? Quizás la respuesta es que el juego también se presenta muy logrado, más interesante y mejor equilibrado que su antecesor. Esperemos también que *Final Fantasy VIII* contenga menos bugs y esté mejor adaptado al soporte PC que *FF VII*, que también venía



de PlayStation. Aparentemente, *FF VIII* presentará el mismo desfase visual entre los decorados en resolución media (que no obstante son estupendos, ya que cada uno de ellos es una pequeña obra de arte) y los objetos en 3D tiempo real, muy finos (¡gracias, aceleración 3D!) y muy bien animados (¡gracias, Squaresoft!). La aventura se anuncia larga, llena de sorpresas, con combates con mucho color y efectos especiales (como Dios manda, tratándose de *Final Fantasy*), y el juego es todo un espectáculo. Si el sistema de juego de rol al estilo japonés (con un exceso de combates, dirán algunos, diálogos ingénuos







y universo grandiosos) te gusta, te costará no enamorarte locamente de esta última producción de los maestros del género, sobre todo porque la realización general del juego ha sido muy trabajada, especialmente a nivel de escenificación (cambios de tiempo real a la cinemática invisibles, decorados animados, etc). Insistimos en la belleza de las cinemáticas en imágenes de



síntesis, que lo realzan todo a su paso por su calidad visual, sus animaciones que te dejan *pasmao*, y su escenificación cinematográfica muy trabajada que deja en ridículo a las demás cinemáticas de juego, sea cual sea el soporte considerado. Total, que todo eso hace crecer nuestra impaciencia a la espera del largometraje en imágenes de síntesis de Squaresoft sobre el universo de *Final Fantasy*, que evidentemente calmará a todo el mundo, incluso a Pixar. Tienes que saber que los grafistas y los animadores de Squaresoft son unos extraterrestres, porque la calidad conseguida por su trabajo no está al alcance de cualquier ser humano normalmente constituido. ■

Distribuidor	Salida prevista
Proein	Marzo 2000

TOTAL SOCCER 2000

La compañía sueca Iridon vuelve al ataque con su simulador de fútbol. El sistema de juego es similar al que conocemos de otros simuladores. Somos dueños y señores del equipo que



escojamos. A medida que avancemos en la competición y en función de los resultados que consigamos, podremos desbloquear equipos que no están disponibles al principio. Incluso disponemos de un editor de equipos y de tácticas por si no encontramos en los



menús disponibles una opción que nos satisfaga. Respecto a tu configuración del equipo cara a un partido, *Total Soccer 2000* también te ofrece la posibilidad de cambiar tu criterio y aplicar otra táctica en plena contienda (¡rectificar es de sabios!). Total, que con este juego, afrontaremos ligas, copas y competiciones especiales, y podremos jugar a las quinielas con las ligas inglesa, sueca, italiana, japonesa, americana y (cómo no) española.

Distribuidor
Virgin Interactive
Salida prevista
Febrero 2000

Crimson Skies

LOS amantes de este tipo de juegos a lo mejor conocen *Crimson Skies*, el juego de combate aéreo de FASA (sí, sí, los mismos que hicieron la serie *Battletech*) que se desarrolla en un universo paralelo en el que la guerra de Secesión no ha cesado y en que América del Norte sigue dividida, y con una profusión de grupos de piratas voladores de propina.

La adaptación para PC es una simulación de vuelo aligerada, que da prioridad a una acción constante en la que deberás cumplir unas misiones muy variadas, casi siempre a ras de suelo. ¡Y qué suelo! Los detalles son abundantes, el decorado es muy preciso, mucho más que en cualquier otro juego aéreo. El universo de *Crimson Skies* es un cocktail de los años 30-40, de máquinas inspiradas en las novelas de Julio Verne con un toque *Porco Rosso* muy marcado, y funciona de maravilla: aviones con formas delirantes, zeppelines gigantes, trenes de vapor, todos ellos son vehículos variados y originales que proporcionan al juego sus señas de identidad personales. Gracias al modelo de vuelo simplificado, *Crimson Skies* permite al jugador efectuar acrobacias a ras de suelo, desmarcándose así de los demás simuladores de vuelo en que el suelo sólo sirve para poder estrellarse uno, o para poder destrozar indiscriminadamente algunos blancos terrestres. Aquí tendrás que volar en eslálom entre colinas, edificios, e incluso en medio de grandes construcciones o por los esqueletos de zeppelines incendiados. Como era de esperar, está previsto un modo Multijugador en enfrentamiento o en cooperación.

Crimson Skies se anuncia como un gran viento renovador en el mundo de la simulación de vuelo gracias a su universo intemporal, a su fácil pilotaje, que roza el arcade, que permite todas las fantasías, con la dosis justa de maniobras heroicas, de música pegadiza escupida por una radio vetusta, de malvados piratas aéreos y ¡de tías guapas! ■







Editor	Salida prevista
Microsoft	Septiembre 2000

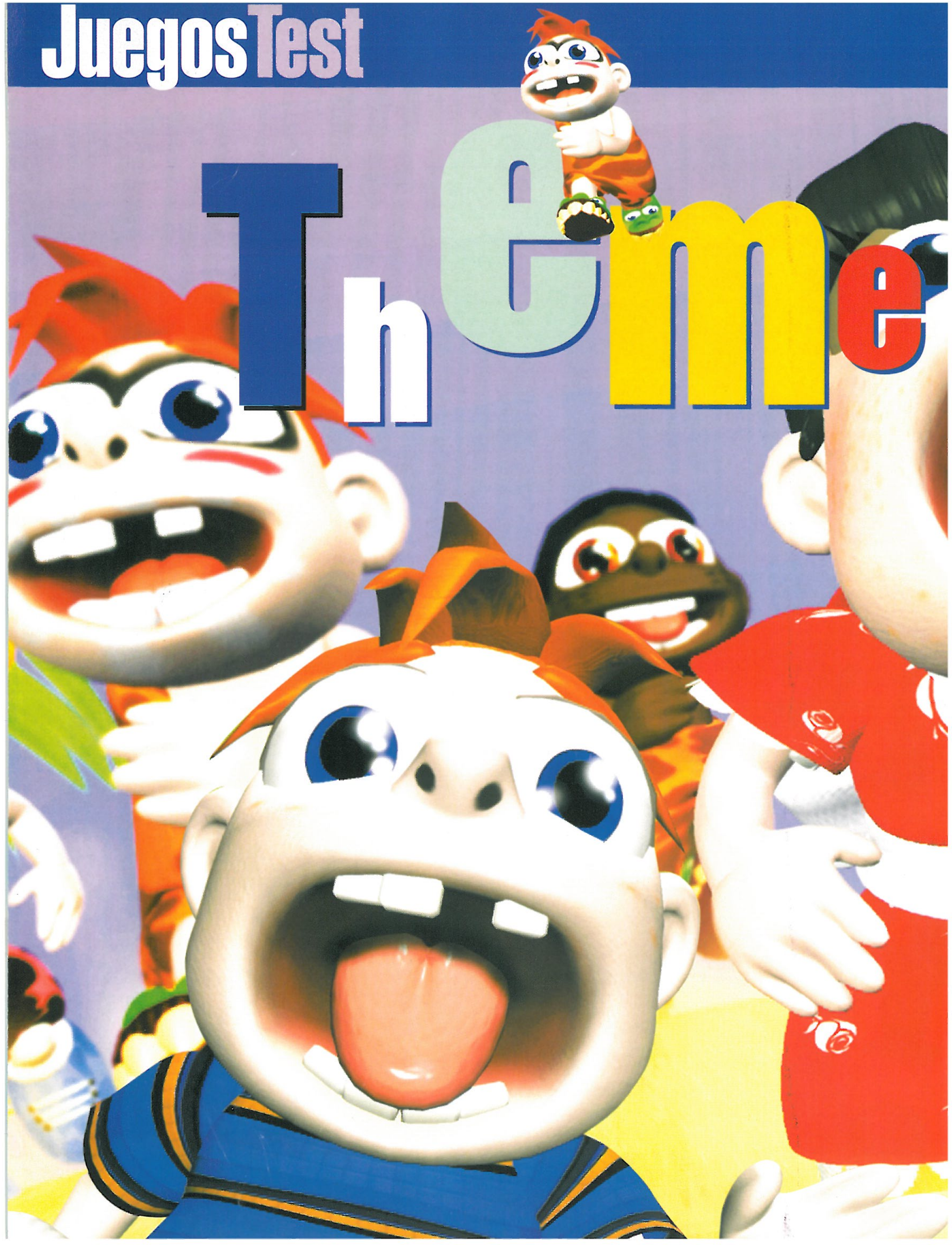
PC FÚTBOL 2000

La conocida saga futbolera de Dinamic Multimedia vuelve al ataque.Esta nueva versión incluye una interfaz mucho más rápida y manejable. La parte gráfica también supone toda una sorpresa. Los jugadores aparecen con skins basados en las fotografías reales de los jugadores



(podemos identificar fácilmente a Raúl, Kiko o Rivaldo). Pero no contentos con este reto, en Dinamic han estudiado los movimientos de los jugadores y los han aplicado a *PC Fútbol*. Esto significa que un regate, un remate clásico o incluso ciertas gesticulaciones de un determinado jugador se reproducirán durante el partido tal cual sucede en la realidad. También podremos jugar con el punto de vista de la cámara, que nos acercará al terreno de juego hasta niveles nunca antes disponibles, lo que favorece la posibilidad de apreciar a los jugadores en detalle y con sonido 3D... ¡incluso podremos ver al equipo técnico en nuestro banquillo!

Editor
Dinamic Multimedia
Salida prevista
Enero 2000


Theme

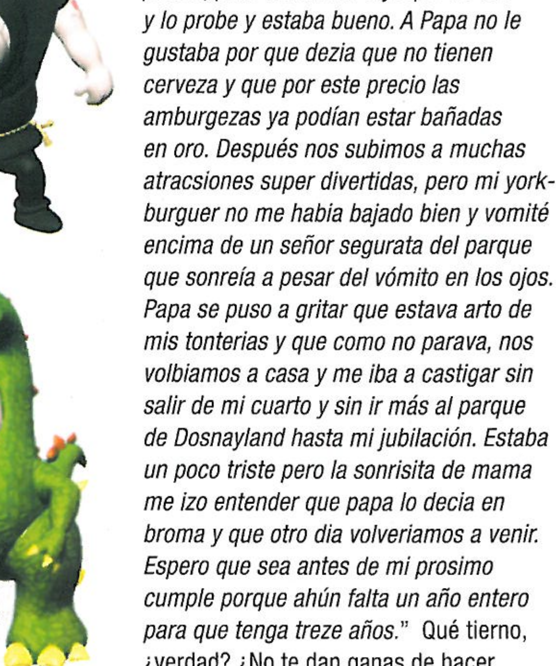


Park World

EL PRIMER THEME PARK YA FUE UNA MARAVILLA, PERO NOS DEJÓ UN POCO CON LAS GANAS. ¿NOS DEJARÁ ESTA CONTINUACIÓN MÁS CONTENTOS QUE UN NIÑO CON ZAPATOS NUEVOS? ¿LO VEMOS JUNTOS?

DEBERES para el próximo lunes: narra en dos páginas uno de los mejores paseos que hayas dado con tus padres. *"El mejor paseo que e dado con mis padres es el del domingo pasado que fuimos al parque de atracsiones de Dosnaylandia. Mamá me lo dijo la misma mañana para darme una sorpresa por que era el dia de mi cumpleaños (aora tengo doze años). Estaba tan contento que me di un baño en menos de sinco minutos, y incluso me labé por atras de las orejas. En el coche papa se puso un poco nervioso porque yo estava tan contento de ir al parqe Dosnay que no parava de cantar como un loco las canciones de mis dibujos animados preferidos de Dosney. Entonces canté con la boca cerada para no moleztar a papa. Dezpués de dos oras en la autopista, finalmente llegamos al parque. Bueno casi por que había muchos coches en la entrada y tubimos que esperar mucho antes de entrar, y era un rollo por que era mi cumple (tengo doze años). Cuando le dige a papa que le diciese a la gente de dejarnos pasar porque era el dia de mi cumple, dijo que no podía ser y que sino dejaba de quejarme bolviamos a casa y me soltaba una torta. Al final acabamos entrando en el parque. Era chulo, a mí me parecía todo como el dibujo "La Tía buena que ronca en el bosque", con un castillo en el fondo y sobretodo con todos los personages de muchos dibus que nos decian hola cuando entrámos. Tube un poco de miedo cuando el Capitan Garfio se me acercó y le mordi la mano cuando el intento darme unos golpecitos en la espalda. Mama se enfadó mucho y me izo prometer que no lo hiba a acer mas porque en la piel de los personages de los dibujos habian actores y no hay que hacerlos daño encima que apenas ganan para pipas. No entiendo que queria decir pero luego ya no tube mas miedo. Y fuimos a una noria y me entraron un poco de mareos, pero da ibual porque ahora soy mayor (tengo doze años). Papá se quejó porque era un timo por que por este precio una vuelta encima de la noria tras una ora de cola era una tomadura de pelo. Después ya era ora*





de comer y fuimos a comer a un restaurán de bocadiyos parezido al Majdonal de los 102 Yorkshire. Al principio yo no quería ir por que no me gusta la comida para perros, pero mama me dijo que no era y lo probe y estaba bueno. A Papa no le gustaba por que dezia que no tienen cerveza y que por este precio las amburgezas ya podían estar bañadas en oro. Después nos subimos a muchas atracsiones super divertidas, pero mi york-burguer no me habia bajado bien y vomité encima de un señor segurata del parque que sonreía a pesar del vómito en los ojos. Papa se puso a gritar que estava arto de mis tonterias y que como no parava, nos volbiamos a casa y me iba a castigar sin salir de mi cuarto y sin ir más al parque de Dosnayland hasta mi jubilación. Estaba un poco triste pero la sonrisita de mama me izo entender que papa lo decia en broma y que otro dia volveriamos a venir. Espero que sea antes de mi prosimo cumple porque ahún falta un año entero para que tenga treze años." Qué tierno, ¿verdad? ¿No te dan ganas de hacer



● **Una montaña rusa como Dios manda te pegará unos sustos...**

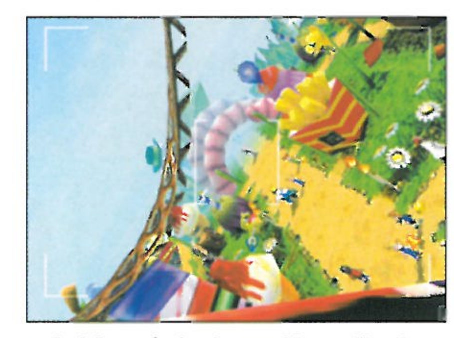


felices a pandillas enteras de mocosos, perdón, niñitos adorables? *Theme Park World* va a convertirte en ese filántropo, al permitirte crear tu propio parque de atracciones, ¡y más! En esta segunda versión que ofrece muchas posibilidades, se recupera el principio de *Theme Park*, pero también algunos defectos, que por suerte son mínimos. El juego, al igual que ocurre con *Sim City*, te permite construir un parque de atracciones de la A a la Z: dibuja los caminos, coloca las tiendas, las atracciones, los equipamientos y las decoraciones. Hazlo de forma inteligente pensando en todas las astucias e ideas



● **Dile hola al dinosaurio.**

que condicionan el éxito de un parque: accesos claros y con espacio, colas interminables disimuladas para que los visitantes no se desesperen, tiendas, lavabos y papeleras estratégicamente ubicadas, etc. Gestiona bien a tus empleados (personal de seguridad, técnicos, brigadas de limpieza y de mantenimiento, científicos y actores-animadores), asignándoles zonas de actividad, y ofreciéndoles una buena formación y salas de descanso para evitar huelgas. No dudes en contratar los servicios de especialistas que inventen nuevas tiendas y atracciones originales para hacer más atractivo tu parque.



● **¡Oye! ¡Eso es casi mejor que el Dragon Khan !**

"-¡Si sigues tu buena estrellaaaaaaaaa©™!
- It's a small world after all ©™."

Calcula un precio de entrada atractivo, el precio y la calidad de las bebidas, regalos y comida, etc., y ¡abre las puertas de tu parque! El juego te obliga a ampliar constantemente tu centro lúdico para atraer el máximo de clientes y hacerles gastar el máximo de dinero. Encontrarás multitud de atracciones predefinidas, pero tú mismo deberás construir las norias más grandes, especialmente las montañas rusas, que podrás dibujar muy fácilmente. Sin embargo, la sencillez de la construcción presenta ciertos defectos: la física (inercia, resistencia humana) no se ha tomado en cuenta. Eso te permite construir las montañas rusas más increíbles que tu imaginación pueda concebir, pero no te obliga a reflexionar acerca de su coherencia, al contrario de lo que ocurría con las construcciones



No somos Mickey ©!

Sólo un detalle: hemos construido la exacta reproducción (aparte de las atracciones, obviamente) del parque Disneyland Paris ©™ para ver cómo funcionaba con *Theme Park World*. Inténtalo tú mismo, que ganarás un montón de pasta. Los de Mickey ©™ se lo curran.



● **Éste me recuerda a mi suegra.**



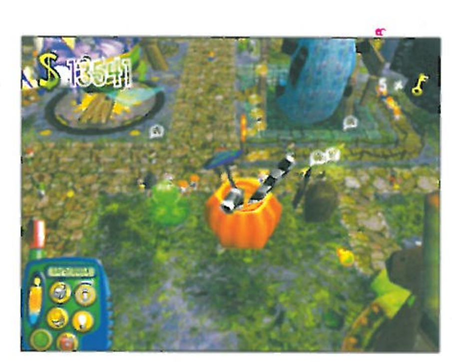
● **Y éste, a mi vecino del 3º 2ª.....**



de *Rollercoaster Tycoon* de Microprose. Otro problema molesto, a pesar de que los cruces entre raíles son imposibles, las colisiones con los pilares o las demás atracciones y tiendas no están gestionados, de forma que corres el riesgo de ver tus vagones pasar alegremente a través de diversos objetos.

"¡Soy tu mejor amigo ©™! ¡Oh, sí! Soy tu mejor ©™ a-amiiiiiiiigo!"

E incluso a través de ti mismo, ya que la novedad de *Theme Park World* y su mayor originalidad es la de convertir en realidad los sueños de todos los jugadores de *Theme Park* y de *Rollercoaster Tycoon*: probar sus atracciones en vista subjetiva, gracias a la realización 100% en 3D tiempo real del juego. En cualquier momento, puedes subirte a cualquier atracción, e incluso darte un paseo por tu parque donde más te apetezca. Ahí reside toda la magia del juego, básicamente gracias a sus grafismos muy cartoon con sus colores pastel que contribuyen considerablemente al encanto de *Theme Park World*. Aunque la creación de parques de atracciones propios es un placer duradero, se puede echar de menos la ausencia de retos en este juego (mucho más fácil que la versión anterior), y pasadas las primeras horas, la falta de novedades. *Theme Park World* propone cuatro parques temáticos distintos (ambiente *Jurassic Park*, Halloween, cuento de hadas y conquista espacial),



● **No sé yo si no debería ampliar la brigada de limpieza, aquí huele a vómito...**

a los que puedes acceder por méritos propios (cuando alcanzas una cifra de beneficios determinada o consigues un cierto número de visitantes, etc.), con atracciones y tiendas visualmente muy diferentes, pero que contienen las mismas atracciones. A pesar de esta cruel ausencia de renovación y de elementos que despierten en el jugador las ganas de superarse, visitamos completamente el juego en pocas horas, cuando tuvimos acceso a todos los parques y todas las atracciones estaban descubiertas. A pesar de todo, *Theme Park World* seducirá a muchos jugadores. La fascinación generada por la omnipotencia sobre la diversión de los pequeños personajes de Bullfrog te deja enganchado a la pantalla, y la posibilidad de convertirte en un visitante, con la excusa de autofelicitarte por la calidad de tu parque siempre resulta agradable. Además, los amantes de gestión y de construcciones fáciles de manejar no tendrán más remedio que adorar este juego divertido, bien realizado, hecho por y para niños grandes. ■

¡Todo el mundo al parque!

Aunque *Theme Park World* es un juego en solitario, se proponen pequeñas opciones Multijugador. Por ejemplo, en cualquier momento puedes hacer una "foto" de tu parque y enviarla por e-mail a quien quieras. También puedes mandar tu parque al site de Bullfrog y bajarte las construcciones de otros usuarios para pasearte en ellas. También podrás visitar los parques en directo por Internet, y discutir simultáneamentee con todos los visitantes que en ese momento estén "paseando por allí". Mientras no te hagan pagar entrada... ■



NUESTRA OPINIÓN

Cabe pensar que el aburrimiento llega pronto con *Theme Park World*. Sin embargo, la realización es muy mona y, sobre todo, el placer de crear y visitar el parque de atracciones propio enganchan al jugador durante horas, días o incluso siglos. Es divertido, fácil de entender y de manejar, y el jugador se pasa horas y horas de beatitud frente a su parque. Una prueba más de que para ser feliz en la vida, tampoco hace falta gran cosa... Con una esposa bonita y cariñosa, un niño adorable, un perro feliz, mucho dinero y *Theme Park World* basta. ■

VEREDICTO

Género
Gestión de parque de atracciones

Editor
Electronic Arts

Config. recomendada
PII 233, 32 Mb de RAM, tarjeta compatible D3D

Multijugador
Ver cuadro

Precio
Menos de 8.000 ptas.

8,5/10

Noc



¿Te has cansado de los extraterrestres y de los mutantes radioactivos? Vuelve a los valores tradicionales y a los monstruos de siempre con Nocturne, un juego de aventura-acción gótica que te propone luchar contra un buen surtido de monstruos míticos.

¡Sentado, chucho! ¡No te muevas! ¡Enséñame la patita! No, los dientes no, la PATITA. Muy listo no es, este lobo feroz... Pero ha entendido que no le conviene agredirme (seguro que mis dos pistolas con mira láser y cargadas con balas de plata tienen algo que ver), pero de ahí a convertirlo en un perrito-lindo-de-su-mami obediente... Eso es lo que ocurre con los monstruos míticos: a la que los sacas de su rutina "ataco y me meriendo todo lo que me pasa por las narices-morros durante la noche, diezmo pueblos enteros y aterrorizo a sus habitantes, etc.", están completamente perdidos y son incapaces de mostrar la más mínima reacción coherente. Ejemplo: los vampiros. Cuando se trata de chulear con sus dientes afilados y sus "¡ñaca! ahora me transformo en murciélago", son unos echáos p'alante. A la hora de temerle a los crucifijos, al ajo o al agua bendita, lo mismo. Pero en cuanto les pides que hagan cualquier otra cosa (jugar a las cartas, a la oca, o planchar la ropa), desaparecen del mapa. ¡Y hay casos peores que el de los vampiros! Intenta darle a la lengua con un zombi... Te daremos un ejemplo:

— Hola, amigo muerto viviente. ¿Cómo estás esta noche?

— ¡Aooooaaaa! (lamento profundo y punzante).

— Sí, hace fresquito esta noche. Y la familia ¿qué tal?

— ¡Aooooaaaa! (más lamento profundo y punzante).

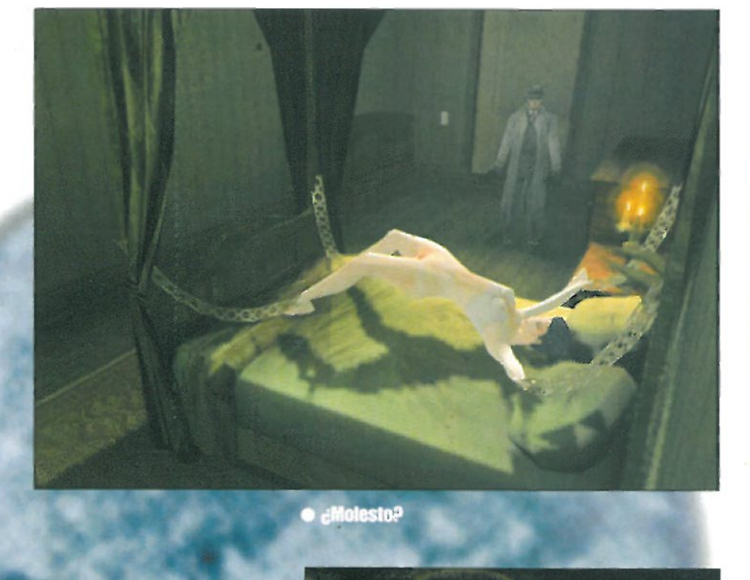
— Me alegro. Por cierto, los gusanitos que se pasean por su cuerpo descompuesto, ¿no le molestarán mucho, espero?

— ¡Aooooaaaa! (lamento profundamente punzante y que empieza a ser directamente cargante. Obsérvese asimismo la total ausencia de sentido del humor en este muerto viviente seleccionado al azar, pero totalmente representativo del animado colectivo *post-mortem*).

— Claro, claro... ¿y qué sentido tiene para Ud. la vida?

— ¡AooooaaaARGH! (último lamento cuando vacío el cargador en su careto más feo que un furúnculo).

Pasaré por alto a las criaturas creadas artificialmente (el monstruo de Frankenstein y sus colegas son unos ineptos jugando al ping pong), a los demonios menores frente a los cuales una pandilla de críos hiperactivos parecen un rebaño de ostras muertas ni al resto del colectivo monstruoso. Total, que comprenderás que, tras haber intentado todo tipo de comunicación con estos seres de las tinieblas y haber fracasado estrepitosamente, no me ha quedado más opción que su exterminación. Y como sede de mi recién



● ¿Molesto?

● Los efectos de luz de Nocturne son realmente extraordinarios.

hallada vocación, he elegido Spookhouse, el antro de una asociación secreta cuyo objetivo declarado es combatir las fuerzas de la tinieblas. A mí ahora me llaman el Extranjero y me he convertido en una de sus piezas clave. Todo el mundo conoce mi gabardina gris, mi sombrero y mis gafas negras que ocultan mi rostro que se intuye gélido como el de un muerto. Mi voz cavernosa y pausada hace temblar a los monstruos más temerarios y mi arsenal, perfectamente estudiado para aniquilar a todos los seres míticos habidos y por haber, me ha convertido en la pesadilla de esa panda de feos. Podría contarte montones de misiones poco claras, asquerosas y espantosas. Podría describir el indecible horror de las casas encantadas, de los cementerios dejados patas arriba a manos de espectros



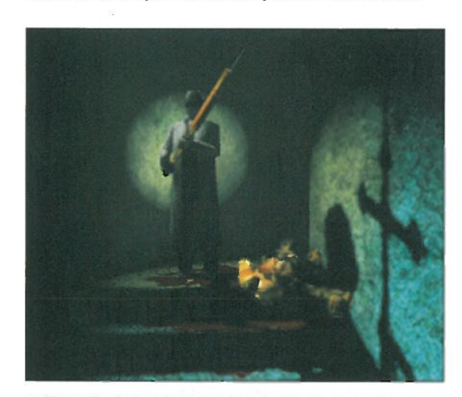
● Se supone que el juego transcurre durante los años 30. Busca el anacronismo.

revolucionados, y de los pueblos destrozados por unos demonios vomitados por el infierno. Sí, podría hacerlo, y estoy convencido que te tragarías mis palabras, al igual que un Nosferatu clavado en el cuello de una virgen se alimenta de su sangre. Pero voy a hacerte un regalo. Un regalo de mal gusto, por supuesto. Voy a dejar que te sumerjas tú mismo en lo insospechable, en lo irracional, en lo insoportable. Voy a dejarte abandonado en *Nocturne*. Apaga las luces. No lo decimos sólo para recrear el ambiente, sino que con las luces encendidas, no vas a ver gran cosa. *Nocturne* lleva bien su nombre, tal y como lo anuncia el calibrado del monitor imprescindible al iniciar el juego por vez primera. Obviamente, *Nocturne* se desarrolla básicamente de noche y el motor gráfico saca partido de las posibilidades de la luz tenue, sobre todo en los decorados exteriores, con la luz de la luna como única fuente de claridad. Hay que reconocer que es bonito, al menos cuando consigues ver algo. El juego explota a fondo los efectos de luz de todo tipo (halos, *lens-flares*, antorchas) y demás artificios que consiguen crear el ambiente del juego desde el principio. La bruma se desliza suavemente por el suelo, mientras que la niebla y demás



● Es mona la fantasmita, pero no se la puede sobar. Ya se sabe, los fantasmas no tienen chicha...

efectos de humo se desvanecen en el aire. Los autores del juego han conseguido adaptar todos estos detallitos imprescindibles en las películas de terror, las de éxito, se entiende. Los decorados fijos son soberbios, muy detallados, muy realistas y son presentados de forma óptima gracias a una escenificación y a una selección de ángulos de cámara muy cinematográfica. Los personajes del juego también han sido muy cuidados. La modelización es excelente y cada personaje está animado siguiendo un principio de esqueleto y de cinemática inversa. Cabe destacar los movimientos de las ropas, realistas al máximo. En cuanto a la aventura de por sí, se inspira en los mitos



● Ejemplo de los lugares donde no se ve nada.



● Tiene cara de inocente, pero sabe crear las peores armas antimonstruos.

Nuestro propio Frankenstein

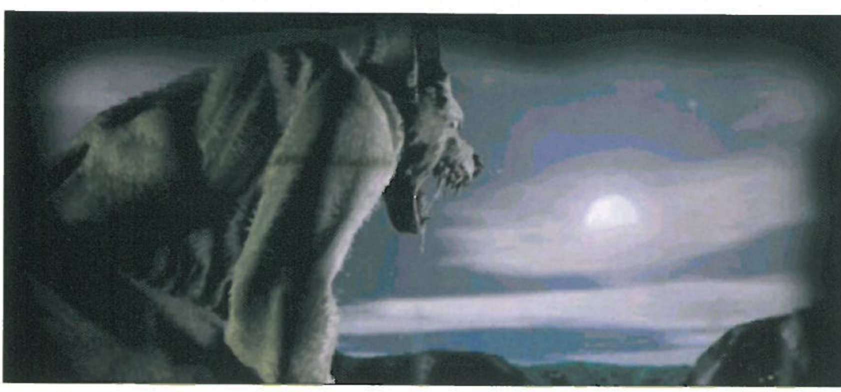
Corre un rumor según el cual Juanjo, nuestro jefe de maquetación, podría ser una criatura artificial, con un Athlon en lugar del cerebro, una GeForce en los ojos, una SBLive! para las orejas y la boca, y un disco duro Quantum en lugar del estómago. Sus nervios, según dicen, los tiene sustituidos por un poco de RAM DDR.

Pronto llegarán los monstruos

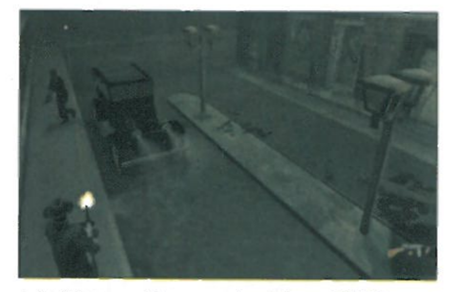
Los monstruos góticos serán ampliamente homenajeados en el 2000. Citemos *Vampire: The Masquerade*, de Activision, un juego de rol en 3D que transcurre entre diversas épocas (cosas de la inmortalidad) y que, además, propone un modo Multijugador original con un maestro de juego y



partidas en Cooperativo. En ese mismo orden de ideas e igualmente inspirado en un juego de rol de mesa de White Wolf, está *Werewolf: Apocalypse*, de ASC Games. Se trata de un juego de acción-aventura, también en 3D, en que tendrás el papel de lobo feroz sin depender de la luna llena para cambiar de forma.



góticos más célebres. Dividida en cuatro capítulos independientes a los que se puede jugar en cualquier orden, la aventura te coloca frente a vampiros, demonios y muertos vivientes, aprendices de Frankenstein y demás fantasmas. Cada



● **En Chicago sufrieron mucho de la prohibición.**

Un buen zombi es un zombi muerto (obviamente). Mátalo de nuevo: está acostumbrado. Es por su bien.

historia se desarrolla en un lugar diferente y ofrece diversos niveles de aventura y de acción. En el primer capítulo predomina la exterminación y deja poco espacio para los enigmas. Los dos capítulos siguientes equilibran las dos facetas de *Nocturne* y el último es el más cerebral de todos, y ofrece numerosos y sutiles enigmas .Todo iría sobre ruedas en el más horrible de los mundos, si algunos tremendos errores de realización no la fastidiaran. Los decorados fijos, a pesar de ser preciosos y estar



● **Los zombis salen a cuenta, como combustible.**

posicionados con inteligencia por las cámaras, resultan molestos para una buena legibilidad de la acción. Los casos en que te encuentras en una esquina del decorado medio (o totalmente) ocultado por una pared, un árbol, o cualquier otro objeto son, por desgracia, bastante frecuentes. Estos defectos ya fastidian un poco en el momento de la exploración, pero cuando estás en pleno combate, se convierten en una verdadera molestia. En el mejor de los casos, te será difícil apuntar a tus enemigos, y en el peor de ellos, ni siquiera los verás. Otro defecto, siempre referente a los combates, es que el modo de mira carece de rapidez y de precisión. A pesar de la mira láser de tus armas principales, te costará mantener el blanco, sobre todo cuando estés en movimiento para evitar sus ataques. A eso hay que añadir algunos cambios de ángulos de cámara que no sólo aparecen en los cambios de un cuadro a otro, sino también dentro de un mismo decorado: pasar de repente de una vista alejada y de espaldas a una vista muy cercana y de cara puede desconcertar a cualquier jugador. ¡Qué estropicio! Si no fuera por estos problemas de jugabilidad, gracias a su ambiente sombrío que combina los tópicos del terror gótico y un humor negro que raya la parodia, y gracias también a su realización gráfica realmente genial, *Nocturne* podría haber sido una pequeña joya. Aunque a la larga el jugador se acostumbra a estos errores, hay que deplorar la ergonomía de *Nocturne* que no ha sido tan bien trabajada como su realización gráfica, debido a un motor original que rasca el fondo de las tarjetas 3D. ■



● **La cosa tiene tela... Y yo que quería un baño relajante...**

NUESTRA OPINIÓN

Por lo que se refiere al ambiente, nada que decir. En materia de grafismos y animaciones, la calidad está presente, y bien presente Si la jugabilidad hubiese seguido esta misma línea, *Nocturne* habría sido una obra maestra. Por desgracia, los defectos de ángulos y de cámara que a veces perjudican mucho la visibilidad, la ergonomía de mira discutible y ciertos capítulos del juego mal equilibrados destruyen el encanto tenebroso de este juego gótico teñido de humor negro y de ironía que, a pesar de sus errores, consigue ser muy seductor. ■

VEREDICTO

Género
Aventura-acción

Distribuidor
Proein

Config. recomendada
PII 333, 64 Mb de RAM

Multijugador
No

Precio
Menos de 8.000 ptas.

7,5/10



FIFA 2000

¡CAMPEOOONES, CAMPEOONES, OHÉ, OHÉ, OHÉÉÉÉ...! ¡Y UNO! ¡Y DOS! ¡Y TRES-CERO! ¡SOMOS CAMPEOOONES! ¡OHÉ, OHÉ, OHÉÉÉÉ! ¿A QUE NO ADIVINAS DE QUÉ VAMOS A HABLAR EN ESTAS PÁGINAS?

AQUÍ en la redacción, cuando vemos algo realcionado con el fútbol, nos suelen venir náuseas. Odiamos el fútbol. Lo aborrecemos. Lo abominamos . El verano pasado, estuvimos odiando al mundo entero que estaba pegado a su televisor para ver a unos tíos retozando en la hierba y persiguiendo una pelota de cuero. Cuando Laura, nuestra cuerda y sensata Laura, oía a alguien hablar de fútbol, se ponía a chillar: "¡NOOOO! ¡POR FAVOR...!". Encima, la gran mayoría de veces, la gente la aplaudía, porque esos *grwkjhkdlfirtinos* pensaban que lo que no soportaba era que se *dejara* de hablar de fútbol. ¡Degenerados! Los peores eran los que consideraban que nuestra falta de interés por el fútbol era una enfermedad, y pretendían *curarnos*! ¡Atajo de locos! ¡Reivindicamos el derecho a despreciar el fútbol! Algunos nos machacaban con frases del tipo: "No lo podéis entender, nunca habéis jugado al fútbol". Pues mira por dónde, sí que hemos jugado al fútbol, en nuestros pecés, ¡con *FIFA*! La versión 99 ya te daba la impresión de que estabas en el mismísimo estadio. Con la versión 2000, hasta puedes oler la hierba pisoteada por los tacos. O sea que sí sabemos lo que es el fútbol. ¡Quien no nos crea que vea *FIFA 2000*!
Te lo decimos de verdad: adorar el mejor simulador de fútbol para PC y odiar el verdadero fútbol con jugadores de carne y hueso no es incompatible en absoluto. Y si a ti te gusta el fútbol, el de verdad, te aseguramos que puedes inyectarte una buena dosis de Rivaldo y compañía con este extraordinario juego. Incluso corres el riesgo de olvidarte del fútbol extra-PC. Primero,



● **Una cámara en las porterías siempre es de agradecer.**



● **Como en la vida misma: hay un montón de publicidad alrededor del campo.**



● **¡Le está bien empleado! ¡Yo incluso le habría sacado la tarjeta roja!**









A los nostálgicos les encantará jugar con más de 40 equipos míticos.



La defensa brasileña ¡no ha visto nada!

es precioso. La modelización del campo y de los jugadores es excelente. El público es animado y reacciona inteligentemente a cada una de las acciones. Hasta tal punto que te das cuenta, sorpendido, de que has parado de jugar para admirar una "ola". La animación de los jugadores es aún mejor que en FIFA 99. Todo está en *motion-capture* y en EA Sports no se han quedado cortos en cuanto a número de movimientos de juego. Descubres algunos nuevos en casi cada partida. La palma se la llevan las animaciones fuera del partido, cuando los jugadores celebran un gol, se hechan broncas cuando la pifian o calientan músculos al principio de la media parte. Visualmente, *FIFA 2000* no tiene nada que envidiar a una retransmisión por televisión, con la posibilidad añadida de utilizar un buen número de cámaras para admirar la acción.

Si para jugar te pones una gorra en la cabeza, una bufanda de lana alrededor del cuello, un spray de esos que parecen una bocina en una mano, una lata de algo *bebestible* en la otra y una carraca por si acaso, será como si estuvieras allí. Los comentaristas también son muy variados y casi siempre bienvenidos. La Licencia oficial FIFA obliga a que los nombres de los equipos y de los jugadores, así como su apariencia, sean fieles a la realidad. El juego propone un buen número de equipos nacionales e internacionales, más algunos equipos míticos de los años 50 a 80.

Como siempre, EA Sports lleva un año de ventaja sobre los demás juegos de deportes.

Los partidos entre equipos de esa época son "retransmitidos" con colores fríos y pasados para simular la tecnología de antaño. Podrás vivir varios acontecimientos de todo tipo, copas, campeonatos y, evidentemente, organizar tus propias ligas. También podrás efectuar traspasos de jugadores, crear tus propios futbolistas y equipos. Pero todo este derroche se quedaría en nada sin una buena ergonomía. Aunque se tengan que controlar ocho botones para apreciar el juego en todas sus dimensiones, los novatos podrán arreglárselas con sólo tres o cuatro de ellos (pase alto, pase bajo, chute a portería y sprint). El jugador tendrá la posibilidad de dar órdenes a los futbolistas durante la acción, sin por ello romper la fluidez, gracias a dos botones adicionales. El abanico de acciones posibles te permite construir tus ataques y tus defensas de varias maneras y, desde luego, todo eso acentúa el realismo del juego. Los adversarios informáticos no tienen un pelo de tontos, ni tampoco lo tienen tus compañeros de equipo, admirablemente gestionados. Los pases y acciones se benefician de una extraordinaria fluidez de juego y raramente verás a un jugador pararse para recuperar la pelota, puede que la acción se realice mientras corre, de forma natural. Una realización realmente soberbia, una ergonomía sin fallos, una inteligencia artificial elevada al máximo... eso merece una ola, ¿no?. Allá vamos: ¡oooOOOOooLA! ■



Los brasileños se van a quedar hechos polvo. ¿Todo bien, Ronaldo?

NUESTRA OPINION

Odiamos el fútbol. ¡Nos encanta *FIFA 2000*! No soportamos a Robbie Williams, el cantante inglés megalómano que ha compuesto la parte de sonido de este juego, pero ¡cortamos la música cuando jugamos! *FIFA 2000*, imprescindible para cualquier futbolista virtual, se acerca aún más a la perfección que sus antecesores, y brinda un placer de juego excepcional gracias a una impecable realización y a una perfecta ergonomía. EA Sports demuestra una vez más que domina el género, y ni siquiera queremos pensar en cómo será *FIFA 2001*... ■

VEREDICTO

Género
Simulación de fútbol

Editor
Electronic Arts

Config. recomendada
Pentium 266, 32 Mb de RAM, tarjeta comp. D3D

Multijugador
IPX, serie, módem, 4 jugadores en un mismo PC

Precio
Menos de 8.000 ptas.

9,5/10







Flight Sim 2000

El simulador de vuelo civil más popular se prepara para su entrada en el nuevo milenio. Esta versión promete las mil maravillas tanto por su riqueza de juego como por la calidad gráfica. Hemos testeado este juego para experimentar desde las alturas.

MÁS del 50% de catástrofes aéreas se deben a errores humanos. Actualmente, aunque se suele echar la culpa al mantenimiento de los aviones realizado por ciertas compañías aéreas y a la lentitud con la que ejecutan las recomendaciones de modificaciones debidas a problemas de vuelo, la seguridad técnica de los aparatos es culpable en tan sólo un 7% de los accidentes. Ahora bien, por cada millón de vuelos, hay 1,5 accidentes, lo que equivale a decir que la fiabilidad es ejemplar y el riesgo de accidente casi nulo. El del Boeing 767 de Egypt Air, del que no se conocen las causas en el momento de escribir este artículo, podría ser debido a un fallo mecánico de los inversores. Eso no impide que el 767 sea uno de los aviones más seguros del mundo, con sólo dos accidentes en 18 años de explotación y más de cuatro millones de vuelos. Así, la única posibilidad para reducir el número de catástrofes es reducir el factor humano. Los Airbus recientes de tipo 320 y 340, al igual que el Boeing 777, ya no disponen de mandos directos y su ordenador puede analizar y hacer abortar, si es necesario, una maniobra peligrosa. Todo eso, o casi, puedes experimentarlo en *Flight Simulator 2000*. Gran novedad: dispones del gran 777. Este avión ultramoderno te hará entender los progresos de la aeronáutica de hoy en día (y la del mañana). En tierra, es muy pesado, patoso y difícil de maniobrar, pero en cuanto ha despegado, su manejabilidad y benevolencia son realmente notables. Diviértete a pasar en vuelo del 737 al 777 y verás que este último reacciona mejor y parece menos pesado, a pesar de que es casi tres veces más grande. Por desgracia, no podrás experimentar el pilotaje asistido, porque el PC no sería capaz de hacer los cálculos. En el simulador, puedes estrellarte sin problemas. De hecho la selección de aviones es muy completa. Por supuesto, los Cessna 182 y Learjet tradicionales están presentes pero, además, podrás pilotar el Beechcraft King Air 350, un bihélice de negocios, el 737, el 777 e incluso el Concorde. Una selección que suscita nuestros comentarios acerca del chauvinismo anglosajón de los creadores del juego. No sólo no hay ni el más mínimo rastro del Airbus, que, cabe recordarlo, representará este año el 70% de las ventas mundiales, sino que, además, el Concorde está pintado con los colores de British Airways, para gran disgusto de nuestros vecinos galos (y nuestro. ¿Por qué no los colores de Iberia?). Batallitas aparte, la soberbia modelización de los aviones, tanto interna como externa, te colmará, hasta tal punto que ante el tablero de mandos del Concorde, con sus millones de botoncitos e indicadores, uno se siente un poco


● En el Flight Simulator 2000, llueve y sopla el viento.


● Un helicóptero sobrevuela Manhattan: espectacular, pero ¡qué tortuga!



● La cabina del Concorde: ¿dónde está el encendedor, que no me acuerdo?



● París: aparte de los monumentos, queda como un poco vacío, ¿no?

● Admira la precisión de la modelización.

perdido. Lo cierto es que hacerlo volar en modo Realista es un auténtico desafío. Otra de las cualidades de *Flight Simulator 2000* es que su dificultad se adapta perfectamente a todos los niveles. En esta versión, incluso un novato será capaz de pilotar un helicóptero Bell. Los profesionales agradecerán la llegada del GPS, que les permitirá una navegación cómoda cualquiera que sea su plan de vuelo. En cambio, es una lástima que siga faltando la comunicación en audio (NDR: ¡Eh, tíos! Os vais a reír, pero resulta que ahora hay tarjetas de sonido en los PC). En cuanto al resto de las opciones, dispones de un control absoluto de la simulación y de un tutorial excelente. No te impacientes, ahora entramos en materia... ¿Es tan bonito como dicen? Los desarrolladores han realizado una innegable mejora de los grafismos. Por fin se muestra el relieve y las montañas se sobrevuelan de verdad. Los edificios se benefician de texturas más detalladas, al igual que el suelo, pero todo eso se queda un poco corto por dos razones. Para empezar, las texturas siguen teniendo un aspecto burdo en la que los edificios se pierden. Los rascacielos de Chicago o de Nueva York son magníficos, pero París y Roma, de las que sólo se pueden ver los monumentos principales, resultan decepcionantes. Incluso las texturas de las montañas son demasiado burdas y sus uniones destacan excesivamente. Entre una cosa y otra, uno no se quedaría decepcionado si *FS 2000* no remara tanto. Ciertamente, puedes quitar todos los objetos y detalles, pero ¡qué frustración! Incluso con una máquina más que sólida, te ves obligado a eliminar un 50% de complejidad.

Cuando vas en barca, tienes que remar. Con Flight Simulator también tendrás que remar, pero será más frenético...

Cuando despegas con el Cessna en Chicago Meigs en 1024 x 768 con todos los detalles con un Pentium III 500 con 128 Mb de RAM y una tarjeta 3D TnT2, estás en 10 imágenes por segundo. Con un avión más sofisticado, como el 777, y sobrevolando Nueva York, bajarás a 5 imágenes por segundo. Esto significa que con una configuración como ésta, estarás aún más frustrado. Para sacar pleno provecho de *FS 2000* ¡necesitas un procesador AMD Athlon 600 y una tarjeta gráfica GeForce 256!

Ya va siendo hora de que el equipo de Flight Simulator piense en remodelar completamente su motor gráfico. Pero también es cierto que si tienes un PC de los de alucine, *Flight Simulator 2000* es de lejos el mejor simulador de vuelo civil. Para terminar, diremos que la versión profesional te ofrece dos aviones más, el King Air y el Mooney Bravo y, sobre todo, seis ciudades más con muchos más detalles (entre las cuales destacan Tokio y Roma), así como un editor para modificar los aviones. ■



● Los monumentos son francamente bonitos.

NUESTRA OPINIÓN

No hay duda de que *FS 2000* es el mejor simulador de vuelo civil. La selección de aviones, el realismo del pilotaje, las innumerables opciones y los niveles de dificultad a disposición del jugador son intachables, es cierto. Sin embargo, el juego se queda un poco corto. Esperábamos unos grafismos más innovadores y, sobre todo, más estéticos. En cambio, las exigencias en hard son directamente delirantes, de modo que no te aconsejamos que inviertas en este simulador a no ser que tengas un PC de última generación para poder jugar decentemente. ■

VEREDICTO

Género
Simulador de vuelo civil

Editor
Microsoft

Config. recomendada
Pentium III 700 o Athlon 600, 128 Mb de RAM, tarjeta 3D con procesador NVIDIA GeForce 256 o ATI Fury Maxx

Multijugador
Sí

Precio
Versión normal: Menos de 10.000 ptas.
Versión Pro: Menos de 13.000 ptas.

8.5/10

Gabriel Knight 3

Después de un primer episodio en 2D y un segundo en vídeo, Sierra nos ofrece la tercera aventura de nuestro escritor virtual favorito, esta vez todo en 3D, que es lo que se lleva...

DURA es la vida de Shättenjagger (el señor de un castillo teutón). No me queda ni un momento libre: un cultos vudú por desmantelar, una extraña historia de fantasmas por esclarecer y, cuando llega la calma, la invitación de algún príncipe y... ¡hala, hacia París! Francamente, ¿me imaginas, a mí, Gabriel Knight, un escritor bonachón, por no decir hippy, en las calles parisinas? En cualquier caso, Grace, mi colaboradora y amiga, me imagina perfectamente allí... Así que me he convertido en humorista público (el bufón, por así decirlo) del príncipe Stuart, heredero de la corona escocesa en el exilio, y de sus amigos. Cuando estaba haciendo la maleta para partir, harto ya de sentirme humillado, va el príncipe y me anuncia que su familia sufría una extraña enfermedad: a menudo los miembros de este colectivo se despiertan pálidos y débiles, con señales de mordeduras en el cuello. Él acepta en ocasiones servir de merienda a los vampiros (el míster es de buena pasta, ja, ja), pero se niega a que su hijo (aún bebé) sea su víctima. Así que ya me tienes haciendo de canguro (te recuerdo que, en un principio, nací en un castillo y que soy escritor).

Mi nuevo trabajo dura poco: dos criaturas diabólicas raptan al bebé. Sin pensármelo dos veces, me pongo a perseguirlos hasta dentro de un tren en el que recibo un golpe traidor en la nuca. Pensaba que los vampiros eran más nobles.

Me despierto a tiempo para ver a los dos secuestradores bajar del tren. Todavía estoy un poco atontado, pero los sigo y aparecemos en un pueblo perdido que se llama Rennes-le-Château (ver cuadro). En ese momento es cuando intervienes para dirigir al entrañable Gabriel. Las aventuras del tío Knight se desarrollan ahora en 3D, ¡y vaya 3D! Las texturas son bonitas y variadas, los personajes están bien modelizados. Con algún que otro clic de roedor podrás ver la animación de Gaby, y, bueno, tampoco merece muchos comentarios, excepto que sus movimientos carecen un tanto de personalidad (está un poco almidonado, tíos). Podrían haber hecho algún esfuerzo también en cuanto a la animación. Las cámaras dinámicas introducen la gran originalidad del juego: la cámara la diriges tú, independientemente del personaje. Puedes desplazarla por donde te plazca, lo que te permite examinar una sala desde todos los puntos de vista (muy práctico para encontrar algún objeto perversamente escondido en el lugar más recóndito), o simplemente para admirar el trabajo de los grafistas. Todas las salas están llenas de cuadros con una estética muy... oculta y de muebles preciosos, dignos de una tienda de antigüedades. Vale, las visitas turísticas están muy bien, pero no estamos en un juego educativo y, por lo tanto, queremos poder incidir en el entorno. La interfaz es muy fácil de utilizar y permite



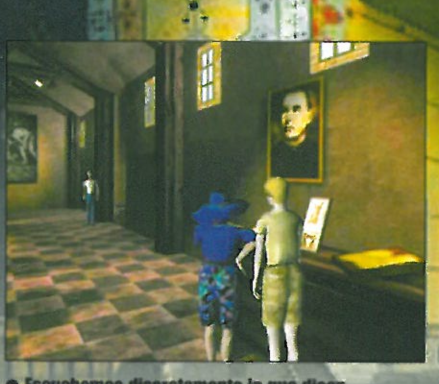
● ¿Qué tal una confesión?



● ¿Vienes por aquí a menudo?



● ¡Viva la caza del tesoro!



● Escuchemos discretamente lo que dicen...



● No me gusta nada todo eso...

Historia

Rennes-le-Chêteau es un pueblecito del departamento francés del Aude con una historia muy densa. Romanos, visigodos, merovíngios, cátaros y templarios han pasado por allí y han dejando sus huellas. Pero sin la figura del abad Saunière, este pueblo habría permanecido en el anonimato. Efectivamente, tras haber descubierto unos pergaminos en el altar de su iglesia, empezó a gastar unas sumas tremendas. Dicen que incluso el papa prohibió toda investigación acerca de esta fortuna repentina. Saunière, que murió en 1917, se llevó su secreto a la tumba. Desde entonces, todos los cazadores de tesoros se dan cita en Rennes-le-Château. Que lo sepas...

realizar numerosas acciones. Un simple clic sobre un objeto permite ver todas las acciones posibles con este último (coger, utilizar, sentir, comer, examinar...), una de las cuales es original: Gabriel puede "pensar". Esta es una opción muy interesante cuando se está bloqueado, pues tienes acceso a una pista acerca de la utilización, no siempre evidente, de uno u otro objeto. Los diálogos, componente esencial de cualquier buen juego de aventura, se hacen siempre siguiendo el mismo principio, es decir que haces un clic sobre la persona con la que quieres charlar y obtienes una la lista de los temas disponibles. Eliges uno y ¡adelante! Los diálogos no tienen desperdicio y es una gozada oír los comentarios irónicos de Gabriel. En cuanto al ambiente, también puedes escuchar discretamente las conversaciones de los demás protagonistas, un buen sistema para conseguir información para avanzar en el juego. En cuanto a la historia, la guionista, Jane Jenssen, ha hecho, como ya es habitual en esta serie, un importante trabajo de investigación, ¡y se nota! El juego está lleno de detallitos que le dan una consistencia considerable al juego y al propio guión. La visita al museo de Rennes-le-Château ya merece la pena por sí misma, puesto que durante la misma se explica toda la historia de la ciudad, y, que sepamos, sin ningún error histórico. Esta tercera aventura de Gabriel Knight está a la altura de las predecesoras. El guión es apasionante y el ambiente general es fascinante. Los amantes de buenos juegos de aventura no pueden perderse *Gabriel Knight 3*, aunque su animación un poco decepcionante constituya un punto negativo en nuestro balance. ■

Un juego de aventura fantástico para todos los apasionados del género, que han acabado con los fantasmas y el vudú.



● Ya te dije que parecía una tienda de antigüedades...



● ¡Un scooter, por fa!

NUESTRA OPINIÓN

La alquimia de los juegos *Gabriel Knight* sigue funcionando de maravilla. Un ambiente de misterio digno de Sherlock Holmes, un protagonista irónico y muy *cool*, y unos guiones muy trabajados hacen de esta serie un *must* en el campo de la aventura. Este tercer episodio no escapa de la regla, y por lo que se refiere al misterio y al guión, nada que decir. Concluiremos con cinco palabras: ¡ojalá salga pronto cuarto episodio! ■



VEREDICTO

Género	
Aventura	
Distribuidor	
Havas Interactive	
Config. recomendada	
Pentium II 233, 32 Mb de RAM, tarjeta D3D	
Multijugador	
No	
Precio	
Menos de 7.000 ptas.	

8/10

Abomination

¡Grraaah! ¡Monstruos viscosos! ¡Armas que matan -con salpicaduras de vísceras y todo tipo de fluidos vitales- y que pueden incluso cargarse el decorado! Sangre por doquier. ¡¡SANGRE!! ¡Matar! ¡Destruir! ¡Grraaah!

¡ÑARCRRRRR! Estoy nadando en la sangre. Está pegajosa. A pesar de la molestia pringosa y apestosa, darle una paliza de muerte a un Brood es un placer indescriptible. Oye, no te creas que no soy más que un soldado sediento de muerte y sin la más mínima sofisticación. Yo... Permíteme un minuto, que acabo de ver a un Brood, ahora mismo vuelvo (ruidos de combate). Sangre por doquier ¡¡¡SANGRE!!! ¡Matar! ¡Matar! ¡Destruir! ¡Grraaah! Eso..., ¿por dónde iba? Ah, sí. Mi curro y su aspecto refrescante, tanto para el bienestar físico como para el enriquecimiento espiritual. No vayas a creer que los combatientes que te protegen contra la invasión de los Brood no son más que una pandilla de bestias sanguinarias que piensan con el gatillo. Qué no, ¡demonios! Es cierto que visto de lejos, *Abomination* parece más una carnicería desorganizada que un juego de táctica. Pero para entenderlo, mejor será que lo pruebes. Antes que nada, tienes que saber que deberás dirigir a tus personajes con inteligencia. Cada uno de ellos tiene unas capacidades especiales: un maestro en explosivos (¡Matar! ¡Matar! ¡Buuum! ¡Grraaah!), un tirador de primera (¡Matar! ¡Matar con una sola bala! ¡Grraaah!), un médico (¡Casi matar! ¡Curar y matar de verdad! ¡Grraaah!), otro con poderes psicológicos (¡Matar! ¡Matar con el pensamiento! ¡Grraaah!), etc. Como tendrás que dejar descansar a los heridos entre dos misiones, tendrás que crear varios equipos con habilidades complementarias. También debes saber que a medida que vayas avanzando en el juego, algunos de tus hombres se verán infectados y podrán combatir con armas y poderes Brood. Gestionar los equipos significa también gestionar el equipamiento. Cada objeto es precioso, así que acuérdate de despojar a tus enemigos y de rebuscar en los decorados en cada misión. ¿Ya está? Bueno. Esto se está poniendo pesado. Pilla la primera misión que se te presente, y ven a matar, matar, destruir, grraaah. Antes que nada, tienes que saber que cada nueva campaña es distinta, y que el orden y los objetivos de cada misión son aleatorios. Bueno, basta ya de rollo. Tus hombres están sobre el terreno. Todo está controlado. Pero tranquilo, que no va a durar. Los combates son en tiempo real. Como puedes imaginarte, eso no te ayudará precisamente a montar estrategias de combate. Por suerte, puedes introducir una pausa en el juego y dar tus órdenes, cambiar el arma, el blanco, el poder o el objeto utilizado por cada uno de tus hombres mientras el juego está congelado. También puedes definir puntos de paso. Pero ¡vete con cuidado! *Abomination* es un juego con nervio y muy *gore* (¿recuerdas? matar, matar, ñarcrrrr y todo eso), y para no perder el ritmo y el furor, GRRAAAH, de los combates, la pausa es efímera. Sólo podrás congelar la acción durante un tiempo limitado, aunque a menudo suficiente para cada



● Si algún obstáculo interfiere en tu ángulo de visión, cárgatelo.



● ¡Hala! ¡Tírate encima de mi! ¡No te cortes ni un pelo!.

RUMOR DESMENTIDO

Juanjo no es una criatura artificial. Es un ser humano PIJO. Ha sido visto vistiendo un exquisito conjunto en tonos marrón/beige y comiéndose un helado de chocolate A JUEGO, para no echar a perder su armonía cromática. Nos preguntamos qué toma cuando se viste de azul...



● **¡Uy! Muchos malos. Ariscos. Nos están rodeando. Mal rollo.**



● **¿Es que aquí nunca echan insecticida?**

Resumiendo: sangre, MUCHÍSIMA sangre. ¡¡¡SANGRE!!! ¡Matar! ¡Matar! ¡Destruir! ¡Grraaah!

misión. En cuanto a la ergonomía, el ratón es bastante eficaz, aunque rápidamente te darás cuenta de la utilidad de los atajos con el teclado (para acceder a los equipamientos, etc.).

En definitiva, a pesar de que en las primeras misiones te sentirás más perdido que un pulpo en un garaje debido al ritmo sostenido de los combates y de la interfaz un poco confusa y, a veces, mal organizada, empezarás a dominar *Abomination* rápidamente y podrás lanzarte a las grandes campañas del juego. Aunque estas últimas sean siempre diferentes, echamos de menos la falta de variedad de los objetivos de las misiones y de originalidad de la mayoría de tarjetas de misión, a pesar de los diversos sets de decorados (jungla, subterráneo, ciudad, montaña, etc.). Asimismo, la táctica casi siempre resulta ser muy limitada y mucho menos elaborada que la de un *X-Com Apocalypse* de Microprose o la de un *Jagged Alliance 2: Guerrilla de Topware*. Pero *Abomination* no se enfrenta directamente a estos juegos, sino que prefiere optar por el ángulo de las estrategias sencillas, pero que pronto se hacen imprescindibles para la progresión, que se materializan con una acción sostenida, con violentos y atroces combates de los que brota sangre por doquier (¡Muerte! ¡Muerte! ¡Destrucción! ¡Grraaah!). Tampoco nos convence la interacción con el decorado, que podía haber sido más intensa (ya nos gusta destruir vehículos, pero subirnos a uno de ellos de vez en cuando tampoco hubiera estado mal). El juego resulta bastante divertido en Multijugador, sobre todo en modo Cooperativo. Permite a los jugadores pasarse el relevo de una misión a otra, y cada campaña iniciada puede guardarse en forma de simple fichero fácilmente intercambiable. Aunque la realización gráfica de *Abomination* es bastante mediocre, con un aspecto muy colorido que en ocasiones resulta excesivamente contrastado (a veces parece un libro de colorear para críos), el juego consigue seducir aliando, de manera original, una táctica sencilla y una acción viscosa que te hace pensar en una combinación entre *Aliens*, de Cameron y *La noche de los muertos vivientes,* de Romero (no el de *Doom*, sino el otro). Todo eso viene aderezado con un *gore* bastante asquerosillo y con unos monstruos repelentes. Los bienpensantes se sentirán de lo más feliz y sabrán apreciar la orgía de violencia bárbara y gratuita, extrema a más no poder, o como mínimo lo suficiente para no ser tomada en serio. O eso esperamos. ¡Grraaah! ■



● **Ya se sabe: es peligroso ir en bici por las calles principales.**



● **Un poco de verde para variar de los combates urbanos. ¡Qué bien! Así se respira mejor el olor a napalm.**



● **Los transportes públicos son cada vez más insufribles.**

NUESTRA OPINIÓN

Aunque la realización no es nada del otro mundo, y aunque la ergonomía sea mejorable y las misiones carezcan un poco de variedad, *Abomination* es asquerosamente divertido. Unas campañas dinámicas, unos combates atroces y furiosos, unos monstruos llenos de mocos y babas y un modo Multijugador simpático: son los ingredientes que dan al juego todo su encanto. Aunque el aspecto táctico no esté muy desarrollado, tampoco hace falta comportarse como un salvaje primitivo. *Gore* y diversión por un tubo. Sangre por todas partes. ¡¡¡SANGRE!!! ¡Matar! ¡Matar! ¡Destruir! ¡Grraaah! ■

VEREDICTO

Género	Táctica-acción
Editor	Eidos
Config. recomendada	Pentium II 233, 32 Mb de RAM
Multijugador	IPX, TCP/IP
Precio	Menos de 8.000 ptas.

7,5/10

Hype : the Timequest

¡Yupi! ¡Los Clics de Playmobil! En este juego de aventuras y acción en 3D resurge toda nuestra juventud. Encarnaréis a un simpático caballero de plástico que, en el transcurso de diversos periodos, tendrá que expulsar a los malos del reino. Los grafismos son bonitos, la animación (que, afortunadamente, no ofrece sólo las cinco articulaciones de los verdaderos Clics), es de lo más correcta, y lo mismo ocurre con la arquitectura y la variedad de los niveles. En resumen, que el niño que todos llevamos dentro se sentiría muy feliz si algunos errores graves de realización no echaran a perder el *revival* de nuestros sueños *bollicaos*, como, por ejemplo, la mala gestión de las cámaras (que adolecen cruelmente de falta de dinamismo y de posicionamiento), y la inercia de los combates cuerpo a cuerpo, que se limitan a una patética repetición de secuencia "yo te pego a ti, tú me pegas a mi, etc." de lo más monótono y que le quita al juego la mayor parte de su sabor infantil. Es bastante molesto que los creadores de *Hype* hayan cuidado tanto la elaboración *playmobilística* casi ingenua del universo de juego y no recordaran que hay que tener en cuenta la ergonomía lúdica, aunque sólo se pueda calificar de aceptable. ¡Buaaaa! ■

VEREDICTO

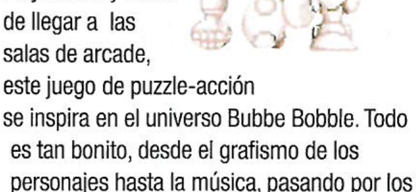
Género	Acción 3D
Distribuidor	Ubi Soft
Precio	Menos de 6.000 ptas.

6,5/10





Bust a Move 4



Tránsfuga de la PlayStation y antes de llegar a las salas de arcade, este juego de puzzle-acción se inspira en el universo Bubbe Bobble. Todo es tan bonito, desde el grafismo de los personajes hasta la música, pasando por los decorados. Pero este juego es mucho más retorcido de lo que parece...
Al principio parece muy tonto, parecido al *Tetris*: en cada pantalla tienes unas bolitas de diferentes colores, y la finalidad del juego es hacerlas desaparecer todas antes de que toquen la parte baja de la pantalla. Para ello, dispones de bolas que tendrás que disparar contra las que ya hay en la pantalla. Cuando al menos tres bolas del mismo color se tocan, explotan "llevándose" todas las de mismo color que estén en contacto. ¡Imagínate las reacciones en cadena que se pueden provocar! Las distintas modalidades de juego son las clásicas, desde el modo *story* hasta el enfrentamiento entre dos



jugadores donde, como en *Tetris*, las bolas que hagas explotar aparecerán en la pantalla del adversario (gozo de los grandes).
Por desgracia, la realización lo echa todo a perder. Cuando ves que un jueguecito como éste es lentísimo incluso en un Pentium 2 333 y que al final es preferible jugar en ventana que en pantalla plena, empiezas a plantearte cuatro preguntas, como por ejemplo; ¿no es un poco chapucera la programación? ■



VEREDICTO **5,5/10**

Género	**Distribuidor**
Arcade	Virgin Interactive
Precio	Menos de 5.000 ptas.

NBA Live 2000

Esto empieza a ser un rollo... Cuando Electronics Arts saca un nuevo juego de deporte, cada vez pone el listón más alto. Al igual que sucede con *Fifa 2000*, *NBA 2000* confirma, una vez más, esta aseveración. Esta simulación de baloncesto integra todo lo que uno puede esperar de un juego de deporte. El manejo es cómodo, incluso para el novato ignorante que no sabe nada de baloncesto. Para los fanáticos se ha previsto un número impresionante de modos de juego: ligas, *play-off*, entrenamientos, Multijugador en Internet... Incluso podrán crear el equipo de sus sueños. *Of course*, están presentes todos los equipos de la federación americana compuestos por los mejores jugadores de la última temporada. La guinda que corona el pastel es que *NBA 2000* es precioso y las animaciones magníficas. El dominio de la *motion capture* de los estudios EA Sports ha quedado más que demostrado. Los entornos y las reacciones de los jugadores y de la pelota, todo en 3D tiempo real, por supuesto, están llenos de realismo. Total, que EA Sports no para de ganar puntos, y ningún amante del deporte virtual se quejará. ■

VEREDICTO

Género	Simulación de baloncesto
Distribuidor	Electronic Arts
Precio	Menos de 6.000 ptas.

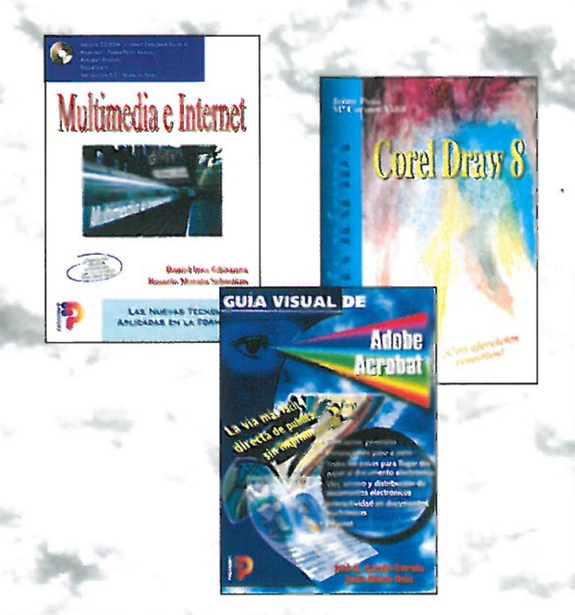
8,5/10



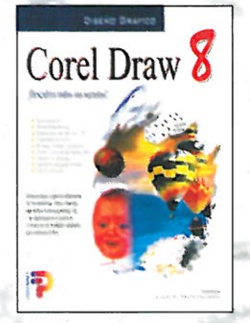
Apúntate al diseño con ...

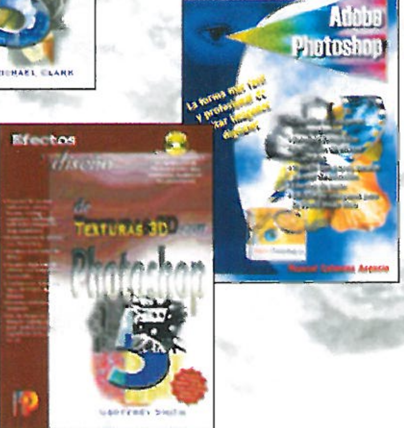


Thomson Learning Paraninfo









Multimedia e Internet

D. Insa, R. Morata. 316 pág.

Este libro tiene como uno de los objetivos, mostrar al lector con o sin experiencia previa, la aplicación práctica de las nuevas tecnologías de la información (NTI) en todos los entornos, tanto empresariales como educacionales.

ISBN: 84-283-2494-8

3.610 Ptas.

Guía Visual de Adobe Acrobat

J. A. Casado, J. Bueno. 104 pág.

Esta guía pretende introducir al lector en el mundo de Acrobat (documentos PDF) de una manera práctica. Los contenidos teóricos están limitados y simplificados pues no forman parte fundamental del texto.

Esta obra va dirigida principalmente a quien desea usar y distribuir en disquetes, CD-ROM o a través de Internet sus catálogos, tarifas, ilustraciones, formularios y todo tipo de documentos en general.

ISBN: 84-283-2532-4

1.540 Ptas.

Corel Draw 8

L. F. Montalbán. 270 pág.

Conozca paso a paso la utilización de herramientas, filtros, efectos, asistentes de productividad, etc., y su aplicación en la práctica a través de los múltiples ejemplos que contiene el libro.

ISBN: 84-283-2484-0

3.090 Ptas.

Guía Visual de Adobe Photoshop

M. Colmena Asensio. 112 pág.

Esta guía está repleta de ideas y trucos, acompañados de numerosísimas imágenes que ejemplifican las explicaciones textuales. Aprenderá a crear imágenes partiendo de cero y aplicarles efectos y filtros especiales, podrá retocar imágenes fotográficas para corregirlas o mejorarlas e, incluso, aprenderá a crear imágenes para páginas Web.

ISBN: 84-283-2618-5

1.600 Ptas.

Efectos y Diseño de Texturas 3D con Photoshop 5

Geoffrey Smith. 336 pág.

Esta obra le proporciona toda la información necesaria para que pueda imprimir a sus creaciones el mayor grado de realismo y los conocimientos y experiencias acumuladas durante miles de horas de mapeado de imágenes para juegos, cine y televisión en 3D del autor.

ISBN: 84-283-2551-0

3.400 Ptas.

Corel Draw 8 *Guía Rápida*

J. Peña, Mª C. Vidal. 248 pág.

Unas pocas horas de trabajo con esta Guía Rápida, serán suficientes para:

Conocer las posibilidades de esta potente aplicación de diseño gráfico, Crear los carteles y presentaciones más impactantes, Elaborar nuestros propios dibujos a partir de formas simples, Aprovechar al máximo cada herramienta de esta aplicación, Incluir fuentes de caracteres, dibujos..., y darles formas particulares, Proporcionar efectos absolutamente originales a las imágenes prediseñadas, Organizar la publicación de los documentos en cualquier medio.

ISBN: 84-283-2487-5

1.960 Ptas.

Efectos y Diseño con Filtros de Photoshop 5

T. Michael Clark. 424 pág.

Esta obra se centra en vistosas técnicas para transformar imágenes corrientes en otras dignas de un galardón para páginas de la World Wide Web, aplicaciones de autoedición, presentaciones y otras aplicaciones digitales. Incluye todo lo necesario para saber elegir las herramientas de plug-in correctas, trabajar con ellas en su PC o Macintosh, y luego aplicar efectos especiales a su propio trabajo.

ISBN: 84-283-2550-2

3.995 Ptas.

Recortar el boletín de pedido y enviar a Ediciones FREEWAY, S.L. c/ Maestre Nicolau, 23 - 08021 - Barcelona

También puede hacer su pedido por teléfono al número 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Campaña 122

Ruego me envíen los títulos que indico a continuación

84-283-2494-8	☐	**Multimedia e Internet.** *D. Insa, R. Morata*	3.610 Ptas.
84-283-2532-4	☐	**Guía Visual de Adobe Acrobat.** *J. A. Casado, J. Bueno*	1.540 Ptas.
84-283-2618-5	☐	**Guía Visual de Adobe Photoshop.** *M. Colmena Asensio*	1.600 Ptas.
84-283-2487-5	☐	**Corel Draw 8. Guía Rápida.** *J. Peña, Mª C. Vidal*	1.960 Ptas.
84-283-2484-0	☐	**Corel Draw 8.** *L. F. Montalbán*	3.090 Ptas.
84-283-2550-2	☐	**Efectos y Diseño con Filtros de Photoshop 5.** *T. Michael Clark*	3.995 Ptas.
84-283-2551-0	☐	**Efectos y Diseño de Texturas 3D con Photoshop 5.** *Geoffrey Smith*	3.400 Ptas.

Nombre y apellidos ______________________

Calle ______________________ Nº ______

Ciudad ______________________

Distrito Postal ____________ Provincia ____________

Fecha ____________ Telf. ____________

Firma

Para su pago:

- ☐ Remito giro postal de ____________ ptas.
- ☐ Adjunto cheque de ____________ ptas.
- ☐ Envíen a reembolso con gastos a mi cargo.
- ☐ Efectúen cargo en tarjeta de crédito:
  - ☐ VISA
  - ☐ AMERICAN EXPRESS

Número ____________

Titular ____________

Fecha de caducidad ____________

PARANINFO

Firma del titular de la tarjeta

The Longest Journey



The Longest Journey te pone en la piel de April, una joven estudiante de Bellas Artes sometida a frecuentes pesadillas. Hasta aquí, no hay nada realmente sorprendente. Pero -siempre hay un pero- la cosa se pone seria el día en que las pesadillas empiezan a invadir la realidad y la vida de nuestra heroína... Bajo la forma de un juego de aventuras clásico donde tendrás que utilizar los objetos que irás recogiendo en tu entorno, los autores ofrecen casi una obra de arte. Todos los decorados están repletos de detalles, los grafismos son preciosos, así como las frecuentes escenas cinemáticas y los diálogos sabrosos (con el toque justo de humor). El universo es muy coherente (el juego se desarrolla en el 2209) y nos sumergimos sin problema en el ambiente. El personaje de April ha sido especialmente cuidado. ¡Sus movimientos desprenden una fluidez y una naturalidad ejemplares! Cabe destacar que el juego gestiona el Direct3D para la animación de los personajes y de ciertos efectos especiales. Bueno, total: ¿juego perfecto? Pues... ¡casi! Le falta un poco de originalidad, porque pasarse la vida probando todos los objetos sobre cualquier cosa y agotando todos los diálogos ya está muy visto. Pero el resto está tan bien hecho, el guión está tan bien pensado, que uno se deja rápidamente seducir por el juego y vuelve rápidamente a sus viejas costumbres adquiridas en *Monkey Island*. ■

VEREDICTO

Género	Aventura
Distribuidor	Ubi Soft
Precio	N.C.
	7,5/10

Extreme Biker

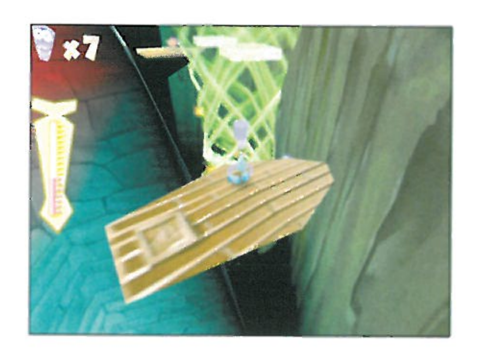
El nombre de Edgar Torronteras seguro que es bien conocido por los que saben algo de competiciones de motocross. Para los demás, y para resumir en pocas palabras, se trata de un tío vestido de verde que se pasa la vida haciendo piruetas con su moto (también verde) y que se hace llamar "el extraterrestre" de tanto que parece que...vuele. El juego se basa en su notoriedad y su objetivo declarado es ¡convertirse en *LA* competencia de *Motocross Madness* de Microsoft! El juego propone todas las modalidades posibles de motocross: supercross, competiciones y campeonatos, *freestyle*, etc. Se puede acceder a un amplio surtido de figuras acrobáticas elaboradas minuciosamente por el mismo Edgar. Los decorados de las pruebas son variados y originales: ciudad, campo, desierto, etc. Los grafismos y las animaciones 3D son muy correctas, pero es obligatoria una configuración muy potente para poder disfrutar de una animación fluida. El principal defecto de *Extreme Biker* es su jugabilidad bastante lamentable. Incluso a un nivel de dificultad razonable, la moto no es fácil de controlar, independientemente del periférico que se utilice. Seguir en la carretera es un verdadero desafío, o sea que imagínate lo que pasa si además pretendes ganar carreras... ■



VEREDICTO

Género	Simulación de motocross
Distribuidor	Havas Interactive
Precio	Menos de 6.000 ptas.
	6/10

Tonic Trouble



Justo después de haber lanzado *Rayman 2*, Ubi Soft sigue en el ámbito de la plataforma con *Tonic Trouble*. El juego te pone en la piel de Ed, un extraterrestre un poco colgado y totalmente fracasado que, debido a una torpeza, manda al espacio una lata que contiene un producto con unos efectos bastante... especiales que lo arrasan todo: las verduras se vuelven locas y reclaman su independencia, las ovejas vuelan y hay muchos otros elementos descabellados que siembran el caos. De modo que nuestro querido Ed es condenado a hacer que reine de nuevo el orden. El humor del juego, muy *cartoon*, está omnipresente. *Tonic Trouble* es, al igual que *Rayman 2*, un juego en 3D, con una factura igual de buena, pero con un gran defecto que *Rayman 2* supo evitar: ¡las cámaras! Mal reguladas y a menudo molestas, los cambios erráticos pueden provocar fallos, sobre todo a la hora de saltar. Aunque la visión subjetiva puede, en algunos casos, compensar este defecto, ciertas partes del juego no pueden ser recorridas tal cual. A pesar de esos errores, la manejabilidad es correcta. Ed dispone de numerosos movimientos (volar, disparar con una cerbatana, agarrarse a los bordes...) que permiten una agradable variedad de situaciones. *Tonic Trouble* se parece mucho, quizás demasiado, a *Rayman2*, incluso a nivel de diseño del personaje, y eso deja un saborcillo a clonación... ■



VEREDICTO	**7/10**
Género	**Distribuidor**
Plataformas	Ubi Soft
Precio	Menos de 5.000 ptas.

Rally Championship

Desde que salió, nadie había podido igualar el nivel de *Colin McRae Rallye*, el mejor juego de carreras de rallye para PC (y también para PlayStation). Los creadores de Magnetic Fields lo acaban de intentar con su *Rally Championship* y... se la han pegado bien pegada. La animación es limpia, la decoración, bonita (a veces incluso al límite del fotorealismo), los circuitos son numerosos, los vehículos variados y se deforman a medida que se van dando golpes, pero no encontramos el modo Multijugador que proporciona una buena imitación de rallye. El comportamiento del vehículo es poco creíble y al trazado de los circuitos le falta emoción. Pasemos a la voz monótona y extremadamente desagradable del copiloto, más soporífera que una caja de Valium. Resumiendo, *Rally Championship* ha sido cubierto de malas críticas a pesar de la honesta realización, perjudicada por una ergonomía de los mandos que no tienen ni la dinámica del arco ni la precisión de la simulación. Y cuando uno se encuentra entre dos vías como estas, se corre el riesgo de comerse el terraplén central. ■



VEREDICTO	5,5/10
Género	**Distribuidor**
Simulador de rallyes	Friendware
Precio	Menos de 8.000 ptas.

GTA 2

El primer *Grand Theft Auto* partía de una buena idea: jugar a gángsters en una ciudad, robar coches y cumplir las peores misiones criminales. Pero por desgraciada, el juego no estaba exento de defectos: demasiada dificultad, vista aérea que se acercaba o se alejaba según la velocidad del vehículo y, por tanto, poca ergonomía... La idea ha sido recuperada por Driver, en una 3D de ésas que nos gustan, aunque en este último juego no podrás salir del vehículo ni robar ningún otro coche. ¿Se ha deshecho GTA 2 de los defectos de su hermano mayor? Pues no exactamente: vuelve a aparecer la vista aérea lamentable y la dificultad general no ha sido modificada. La inteligencia artificial de los transeúntes y de la policía ha sido mejorada, pero GTA 2 recupera la gran mayoría de los errores de su antececesor. Si no fuera porque el juego propone encarnar a los peores bandidos, matar a inocentes o trabajar sin escrúpulos para los tres gangs del barrio, seguro que a los diez minutos, lo dejaríamos. Una hora sí que se aguanta. ■



VEREDICTO	5/10
Género	**Distribuidor**
Gángsters sobre ruedas	Proein
Precio	Menos de 8.000 ptas.



Close Combat IV



Las versiones de *Close Combat* se suceden pero no se parecen en nada. Esta cuarta parte, dedicada a la batalla de las Ardenas, aporta una pequeña revolución en cuanto al principio mismo del desarrollo de las campañas. Nos explicamos. La crítica principal al sistema de juego de la serie residía en que las batallas se encadenaban sin que el resultado tuviera ninguna importancia estratégica. Era un poco frustrante encontrarse al final de *Close Combat 3* defendiendo Berlín después de haber ganado todas las batallas del bando alemán... A partir de ahora, ya desde el final de la primera vuelta de campaña, será posible desplazar las unidades en un mapa estratégico y cambiar el curso histórico de la partida. Cada una de las contiendas locales tendrá repercusiones en el conjunto del campo de batalla. Y al principio del día es cuando se atribuyen las ayudas aéreas y la artillería a los diversos sectores. El comportamiento de las tropas controladas por el ordenador y la animación han sido mejorados y los ruidos ahora son mucho más realistas, incluso en términos de armas individuales. Total, que aquí tenemos el mejor wargame en tiempo real a escala de regimiento actualmente disponible. Atención: ¡este juego crea adicción! ■



VEREDICTO
Género
Wargame
Distribuidor
Proein
Precio
Menos de 8.000 ptas.
9/10





Dark Ages

No te dejes engañar por el aspecto infantil y simpático de estos personajes de *Dark Ages* (www1.darkages.com), pues no le resta un ápice de aventuras y diversión a este juego de rol on line. En un mundo fantástico, lleno de extrañas criaturas, viven diversos personajes, uno de los cuales encarnarás tú. No te limites a pensar en



matar dragones y recuperar pistas y tesoros. También puedes cortejar a tu chica preferida, aprender hechizos y practicarlos... La idea es disfrutar de un entorno virtual con una nueva identidad. Existe una demo disponible en el site oficial, y existen partidas abiertas sin necesidad de registrarse.

Las Vegas VR

Virtualvegas (www.virtualvegas.com) es, tal como sugiere su nombre, un enorme casino virtual de acceso libre para los jugadores on line. Si entramos en el Prize Central Network, jugaremos en el casino y ganaremos puntos canjeables por premios. Todos los juegos disponibles están basados en Java, y la última novedad del centro son las mesas de dados.

En el momento del cierre de la revista, todavía no había una fecha oficial para la inauguración de esas mesas, pero las previsiones apuntan hacia diciembre del 99 y enero del 2000.

MSN GAMING ZONE

Preludio al ocio del siglo XXI

MSN, PORTAL A INTERNET DE MICROSOFT, HA VISTO CÓMO MÁS DE 10.000 ENTRADAS DIARIAS AVALAN A SU GAMING ZONE, UNA ZONA LÚDICA QUE SE ESTÁ CONVIRTIENDO EN EL PARAÍSO LÚDICO DEL JUEGO ON LINE.

por Xavier Marturet

LA posibilidad de jugar una partida on line es un apetitoso cebo para cualquier navegante de Internet. Tanto es así que desde hace unos pocos años, casi todos los juegos plantean la opción Multijugador en sus contenidos. Cuando MSN, el portal a Internet de la todopoderosa Microsoft, comenzó su andadura, sabía que esta baza la tenía que jugar a lo grande. La *MSN Gaming Zone* dispone de un completísimo menú de juegos cuya ampliación está a la orden del día. Para acceder debes darte de alta con un nombre y un password, así como tener instalada una pequeña aplicación de apenas 433 bytes llamada *Friends Zone*. Entremos en detalle...

● Es preciso disponer de un log-in y una contraseña para acceder a una partida.

Alta en MSN Gaming Zone

Para acceder a este site, basta con visitar el site de MSN (www.msn.com) y acceder a su página de juegos, o bien entrar directamente en www.zone.com. Para conectarte a la *Gaming Zone* una vez instalado el programa *Friends Zone* basta con clicar en el icono en la barra de programas, o bien en la barra de tareas. La *Gaming Zone* no sólo te pedirá tu log-in y password, sino que cuando quieras acceder a un juego te solicitará que este subprograma esté activo. En caso contrario, te vetará la entrada a los foros de juego.

Múltiples opciones de juego

La home de la *Gaming Zone* dispone de varios grupos de juegos. En el primero de ellos, están los *free games* (juegos gratuitos), que son relativamente sencillos (cartas, ajedrez, backgammon...). Al lado de cada uno de estos juegos podemos ver un número, correspondiente a la cantidad de jugadores que en ese instante están disfrutando de ese foro. También podemos realizar una búsqueda por géneros gracias a una lista disponible a la derecha de la pantalla.

Pero, ¿qué sucede con los juegos comercializados? Si queremos entrar en una partida de *Rainbow Six*, por ejemplo, accederemos a una pantalla con los grupos de juego representados por círculos. Alrededor de cada círculo veremos una serie de puntos que indican cuántos jugadores hay en cada partida. Si el círculo central está completamente rodeado de puntos, significará que el foro está completo, y tendremos que entrar en otra partida de multijugador.

Para entrar en una partida, clicaremos en el foro correspondiente, sobre el cual aparecerá un botón de "start". Clicaremos ahora sobre este botón, *et voilà*! Ya estamos jugando on line.

En el caso de las partidas de cartas, podemos escoger una mesa vacía. De este modo jugaremos contra tres adversarios generados por ordenador representados por tres simpáticos robots, o al menos así será hasta que alguien decida visitarnos.

Torneos

Un inconveniente para todo multijugador potencial es precisamente conocer el instante adecuado para realizar la conexión. A tal efecto, la *Gaming Zone* dispone de convocatorias de torneos específicos.

En el momento de nuestra visita, encontramos, por ejemplo, un calendario disponible con el día y hora de cada torneo de *Fighter Ace*. Con esta información es muy fácil saber cuándo podemos conectarnos para participar contra otros competidores sin necesidad de esperar a que alguien se anime a entrar en un foro concreto. ■

NUESTRA OPINIÓN

Gaming Zone **es un proyecto muy ambicioso hecho realidad, pero que cuenta con los inconvenientes de siempre. En primer lugar, es difícil imaginar que no existiera una opción de este site sin la necesidad de bajar un subprograma para los jugadores. La segunda pega es el idioma: sólo se usa el inglés. MSN en España ya nos ha confirmado que se trabaja en la creación de un equivalente en castellano, quizá para finales del 2000, por lo que mientras tanto muchos jugadores podrán encontrarse con incompatibilidades de software por motivos de idioma. Exceptuando estos dos "peros", la** ***Gaming Zone*** **de MSN es sencillamente un buen trabajo, y su media de 10.000 entradas diarias lo avalan con justicia.** ■

SYMANTEC.

Windows 98 | Windows 95 | Windows NT

NORTON 2000™

VERSION 2.0

Safely identifies Y2K threats to your critical applications and data

- Diagnoses hardware and software problems
- Recommends safe solutions
- Assists in file repair

PETER NORTON
UTILITIES EXPERT

EDICIÓN EN CASTELLANO

SYMANTEC
Windows 98
Windows 95
Windows NT
NORTON 2000™ VERSION 2.0
Safely identifies Y2K threats to your critical applications and data



Midtown Madness
Parche multijugador. Actualización DirectPlay para acceder a la MSN Gaming Zone.

Seven Kingdoms II
Versión 1.12
Soluciona fallos y, problemas.

Darkstone
Versión 1.04
Arregla problemas con los bugs. Con editor de skins.

Wheel of time
Parches para Direct3D y para juegos en red

Specs Ops II
Mejoras gráficas y en el repertorio de niveles.

Legacy of Time: Soul Reaver
Versión 1.2
Admite Interact ProPad 6.

Nocturne
Parches de vídeo. Opción para tarjetas gráficas aceleradoras.

NHL 2000
Decrece el *lag* en partidas multijugador.

Cutthroats
Versión 5.0
Soluciones para un mejor desarrollo del juego. También corrige un bug que provocaba la pérdida de control de la nave.

En el CD-ROM nº2
\PC FUN\JUEGOS\PARCHES

FIFA 2000

Mientras estés jugando, introduce el código correspondiente al truco que quieras aplicar.

MOMONEY: Dispones de fondos ilimitados
HOOLIGAN: Dispones de nuevos equipos
BURNABY: Tiro EAC
SIZZLE: Modo rayo
DIZZY: Modo Alienígenas (los jugadores son extraterrestres)
LIGHTSOUT: Modo fluorescente (los jugadores brillan como si ardieran)



NHL 2000
Igual que en FIFA 2000, bastará con que teclees el código correspondiente al truco que desees mientras estés jugando.
AWAYGOAL: Gol a favor del equipo visitante
HOMEGOAL: Gol a favor del equipo local
ZAMBO: Sale el encargado de pulir el hielo de la pista
SPOTS: Indica los puntos de mira que enfocan el encuentro
PENALTY: Pita un penalti a favor
INJURY: Se produce una lesión
VICTORY: Fuegos artificiales
FLASH: En el público vemos flashes de cámaras fotográficas
CHECK: Contacto
GRAB: Derribo del contrario
MANTIS: Tu jugador aparece con brazos y piernas más largos



NHLKIDS: Los jugadores se convierten en niños
QUICKFTR: Los jugadores adquieren mayor velocidad
BIG FIGHT: Los dos equipos al completo se enzarzan en cada pelea
BLOODY: Las peleas adquieren mayor violencia

Age of Empires II: Age of Kings

Para poder aplicar estos trucos, pulsa la tecla ENTER y se abrirá una ventana. Ahí deberás introducir el código correspondiente al truco que quieras aplicar.
ROCK ON: 1000 puntos en Piedra
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 puntos en Comida
ROBIN HOOD: 1000 puntos en Oro
LUMBERJACK: 1000 puntos en Madera
NATURAL WONDERS: Puedes manipular la naturaleza
AEGIS: Las construcciones tardan menos en concluir
MARCO: El mapa aparece en pantalla
POLO: La sombra desaparece
TORPEDO#: Mata al oponente
I LOVE THE MONKEY HEAD: Te proporciona VDML
WIMPYWIMPYWIMPY: Te suicidas
RESIGN: Pierdes la partida
HOW DO YOU TURN THIN ON: Te proporciona un coche cobra
TO SMITHEREENS: Consigues un saboteador
BLACK DEATH: Destruyes a todos tus enemigos
I R WINNER: Ganas automáticamente

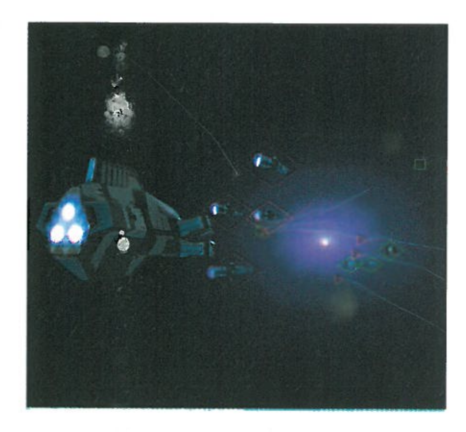
Homeworld
Para que tengan efecto las opciones que te proponemos, tienes que ejecutar el comando del siguiente modo:
c:\homeworld\homeworld.exe /<comando>
Donde <comando> se corresponde con la opción que deseamos activar.

Ejemplo: c:\homeworld\homeworld.exe /debug
/debug: Activa el modo debug.
/nodebugInt: Los errores no generan una interrupción 3

OPCIONES DEL SISTEMA
/heap: El tamaño de la memoria global se acumula en [n]
/prepath: Coloca un path que busca ficheros abiertos
/CDpath: Coloca un path para el CD-ROM en casos de incompatibilidad
/freemouse: El ratón queda libre para moverlo por toda la pantalla. F11 lo hace desaparecer durante el juego
/logFileLoads: Crea un log de los ficheros cargados

OPCIONES DEL PROCESADOR
/disableKatmai: No usa KNI aunque el soporte haya sido detectado
/forceKatmai: Fuerza el uso de KNI incluso aunque no se detecte disponible

OPCIONES DE SONIDO
/noSound: Efectos sonoros desactivados
/noSpeech: Conversaciones desactivadas
/reverseStereo: Invierte los canales derecho e izquierdo del estéreo



OPCIONES DE DETALLE
/noBG: Desactiva los fondos galácticos
/noFilter: Desactiva el filtro bilinear de texturas
/noSmooth: No suaviza los polígonos
/nilTexture: No carga todas las texturas
/NoFETextures: Desactiva las texturas de las cubiertas exteriores
/stipple: Activa stipple alpha
/noShowDamage: Desactiva los efectos de los daños que sufren las naves

OPCIONES DE VÍDEO
/640: Resolución de pantalla a 640x480
/800: Resolución de pantalla a 800x600
/1024: Resolución de pantalla a 1024x768
/1280: Resolución de pantalla a 1280x1024
/1600: Resolución de pantalla a 1600x1200
/d16: Color a 16 bits
/d24: Color a 24 bits
/d32:Color a 32 bits

CÓDIGOS
/noCompPlayer: Desactiva a los jugadores por defecto
/notactics: Desactiva las tácticas


Envía tu puntuación
y comentario sobre las "demos"
que salen en el
CD de PC FUN
y entrarás en
el sorteo de 15 DVD
TDK
PRINCE'S TRUST ROCK GALA
Volume 1
DV-PTRU86
Volume 3
DV-PTRU88
PRINCE'S TRUST ROCK GALA Volume 2
Alison Moyet • Bryan Adams • Dave Edmunds • Curiosity Killed The Cat • Labi Siffre • Mark King • Midge Ure • Go West • Eric Clapton • Ben E. King • Tony Hadley • Elton John • George Harrison • Phil Collins • Paul Young • Ringo Starr
THE PRINCE'S TRUST
DV-PTRU87
Envíalos a la dirección de E-mail
vickya@freeway-esp.com
o a la dirección postal
Freeway
C/ Mestre Nicolau, 23, entlo.
08021- Barcelona

en breve

Brazil 2000

Al igual que en un *Sim City*, gestionas una ciudad brasileña que ahora entra en año 2000. Por supuesto, como cualquier alcalde que se precie, quieres, ante todo, permanecer en el poder, cuanto más tiempo mejor. Tendrás que equilibrar correctamente tu presupuesto municipal para satisfacer a tus administrados. Energía, polución, circulación, están todos los ingredientes... ¡Suerte, Sr. Alcalde!



Dope War

Gestiona stocks de distintas drogas en función de la evolución del "mercado". El único objetivo es ganar el máximo dinero y cancelar tu deuda con el banco. Es inútil que te tomes este juego en serio. De todas formas, no son los precios reales, o sea que...



La selección del mes

Swarm Assault

En el CD-ROM nº1
\PCFUN\JUEGOS\SHAREWARE\SWARM

ESTE mes hacemos un especial *sharewares* de estrategia-gestión con *Swarm Assault* en primera posición. Este juego recupera todos los estándares de un juego de estrategia clásico en tiempo real (bases, unidades con diferentes aptitudes, etc.). Sin embargo, no se trata ni de una guerra en el espacio ni de un mundo medieval-fantástico... La campaña tiene lugar ¡en un universo de insectos! Y es que las luchas de poder entre insectos son terribles. Por eso se merecen tu apoyo. Liderando una colonia de hormigas, escarabajos o arañas, el objetivo es aniquilar todas las especies vivas en el territorio. Lógico, ¿no? En la misma línea de los demás juegos de este tipo, dispones de un centro de mandos para construir las unidades. En el transcurso de la campaña, va habiendo nuevos tipos de insectos, como por ejemplo las hormigas lanzamisiles o las mariquitas-ariete. Obviamente, cada uno



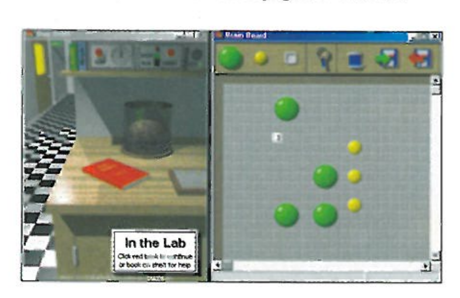
tendrá sus puntos fuertes y sus puntos débiles (ataques de larga distancia o cuerpo a cuerpo). Y como en *Starship Troopers*, puedes acabar "gozando" de un escarabajo gigante. Pero bueno, tu ordenador es muy inteligente... Por suerte, porque las arañas, por ejemplo, constituyen enemigos temibles gracias a su impresionante resistencia. Huelga decir que si tu base se destruye, habrás perdido la partida. Técnicamente, *Swarm Assault* está muy logrado. Las animaciones son fluidas, los grafismos y el sonido muy correctos. A esto hay que añadirle una buena ergonomía y un manejo sencillo y rápido. Con el ratón lo puedes dirigir todo. Para acabar, tienes que saber que la versión completa propone numerosos elementos adicionales (especies de insectos, mapas, Multijugador). En definitiva, ¡este es el shareware del mes! ■

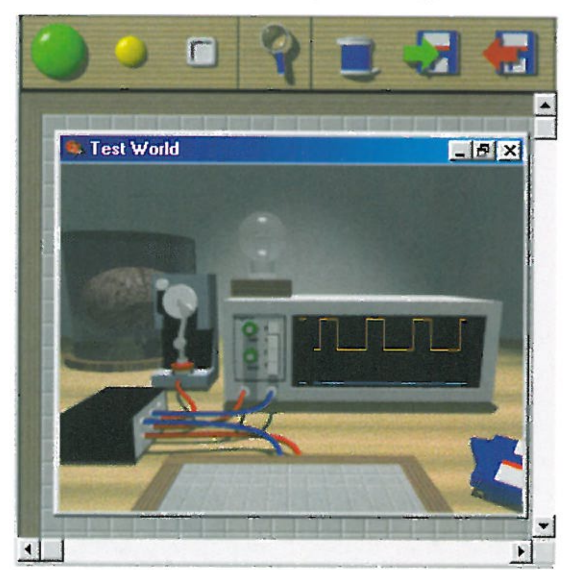


Bug Brain

En el CD-ROM nº1
\PCFUN\JUEGOS\SHAREWARE\BUGBRAIN

BUG BRAIN es un juego de reflexión sobre un tema delirante, similar al del científico loco: intentar crear un cerebro artificial cruzando diferentes elementos, entre los que tenemos las neuronas y los nodos o conectores. El juego consiste en realizar diferentes combinaciones de estos elementos y testearlo para observar en cada momento su funcionalidad en una máquina que es un híbrido entre un microondas y un electroencefalograma, que pone a prueba tu creación cerebral y dictamina si vale o no. El jugador deberá





realizar las diferentes "mezclas cerebrales" en un tablero adjunto al del laboratorio y allí mismo serán testeadas. La clave de *Bug Brain* está en realizar las combinaciones de neuronas, nodos y otros elementos adecuadas que superen el análisis del laboratorio.

Bug Brain pone a disposición de los jugadores un libro de instrucciones (un manual rojo) y otro de ayuda (otro azul colocado en una estantería), que serán de gran utilidad para los que quieran iniciarse en este juego. El primer libro es el diario del científico que dejó sus experimentos anotados, por lo que tú serás el encargado de llevar a la práctica su tarea. ¡Suerte!

Un juego destinado a aquellos que no han gastado sus neuronas durante su juventud matando zombies, empalando vampiros y eliminando plagas de extraterrestres invasores. ■

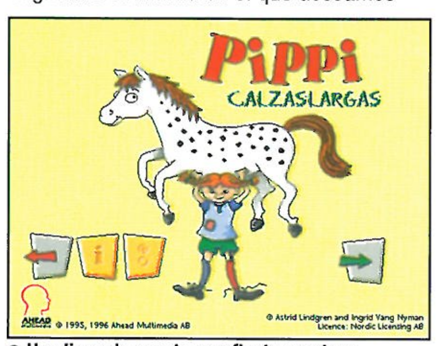
Pippi Calzaslargas

UNO DE LOS GRANDES MITOS DE LA TELEVISIÓN INFANTIL COBRA VIDA GRACIAS AL MULTIMEDIA. LA ENTRAÑABLE PIPPI CALZASLARGAS VUELVE A PASEAR TODO SU ENCANTADOR Y ESTRAFALARIO COLORIDO POR LAS PANTALLAS DE NUESTROS ORDENADORES.

Por Xavier Marturet

TODO comenzó en 1945, cuando la escritora Astrid Lindgren escribió su libro *Pippi Calzaslargas*, que conoció un éxito inmediato. Tras este brillante comienzo, Lindgren escribió más libros para niños, pero sin olvidar a la pelirroja pecosa de trenzas estiradas, sobre la cual siguió escribiendo nuevas aventuras. Finalmente, *Pippi Calzaslargas* llegó a traducirse a 60 idiomas, por lo que no es de extrañar que TDK Mediactive se haya decidido a lanzar un juego multimedia de este personaje a escala internacional. Los personajes de la popular serie de TV de los 70 protagonizan el contenido de este CD en una serie de cuentos y actividades muy intuitivas y optimizadas al máximo para el perfil del pequeño usuario. Ya desde el primer instante nos encontramos con un juego muy sencillo en lo que se refiere a configuración y requisitos del ordenador. Bastará con acceder a una pantalla donde eligiremos el idioma en el que deseamos ver el juego (si es que el software no lo detecta automáticamente) y poco más.

La realización de un juego didáctico como *Pippi Calzaslargas*, orientado a niños de 4 a 10 años, consigue cumplir una serie de puntos fuertes casi obligados en los multimedia educativos. La complejidad para el jugador se reduce a la de un espectador interactivo que no precisa de más instrucciones que las que le dicte su propia intuición y las ganas de explorar el mundo que se le abre en la pantalla.

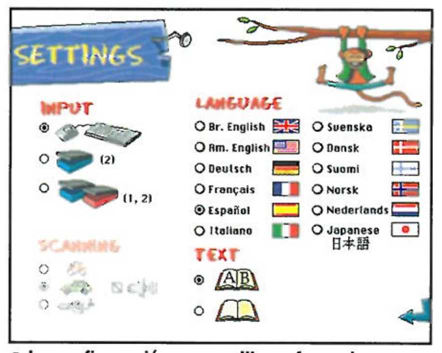


Un clic en la puerta con flecha verde y, ¡comienza el juego!

Navegación lógica y sencilla

¿Realmente es capaz un niño de manejar un ordenador con un CD multimedia? Después de revisar *Pippi Calzaslargas*, la respuesta sólo puede ser sí. No hay que realizar instalación alguna. Basta con introducir el CD en el lector del ordenador y el juego se ejecuta automáticamente, sin necesidad de programas de arranque residentes. Solamente comprobaremos que en nuestro disco se genera automáticamente una carpeta con un contenido de poco más de 100 Kb.

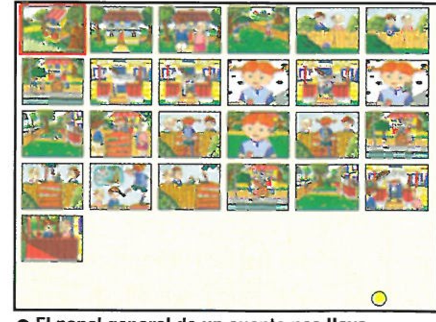
Tras una breve presentación, entramos en el juego con pantallas de gráficos en 2D sobre las que el jugador interviene mediante clics de ratón. Los usuarios zurdos no tendrán ningún problema, pues la configuración del juego activa los dos pulsadores con la misma función. No importará sobre qué botón se haga clic, el juego responderá indistintamente a la orden del usuario.



La configuración es sencilla y ofrece doce idiomas distintos.



Aquí comienza todo. Incluso el primer cuento de Pippi Calzaslargas.



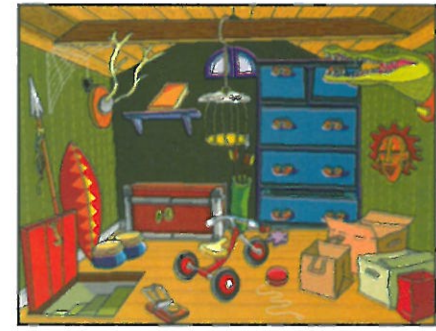
El panel general de un cuento nos lleva directamente donde queramos.



● En el tercer cuento, Pippi recibe la visita nocturna de unos ladrones.



● Los hermanos Anika y Tommy acompañan a Pippi en estos relatos.



● El desván esta lleno de objetos... ¡y sorpresas!

Villa Mangaporhombros está llena de objetos, todos ellos interactivos al hacer un clic sobre ellos.

Cuentos animados

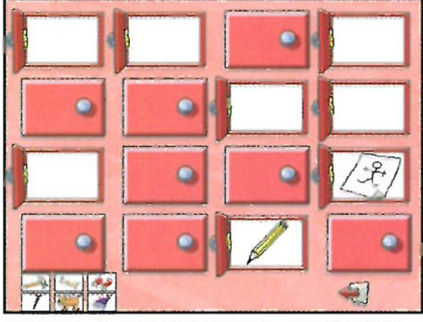
Los creadores de este juego de *Pippi Calzaslargas* han tenido muy presentes los puntos fuertes para un público infantil. Siguiendo la tradición de los discos de cuentos, el juego ofrece la posibilidad de leer y escuchar relatos infantiles con ilustraciones 2D. Los cuentos se narran con un párrafo por pantalla. Una vez terminada la lectura del párrafo, la pantalla muestra una breve animación. El inicio del juego ya da la primera posibilidad de escuchar un cuento. Para ello, basta con hacer un clic sobre el icono en forma de libro que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Pero no será el único relato que podamos escuchar, pues cuando exploremos las estancias de la casa de Pippi, encontraremos dos libros más con sus respectivos relatos, que pueden aparecer sin voz o sin texto, dependiendo de si interesa más que el niño esté pendiente de la lectura, lea por sí mismo, o bien se limite a escuchar a la narradora.

Explorar Villa Mangaporhombros

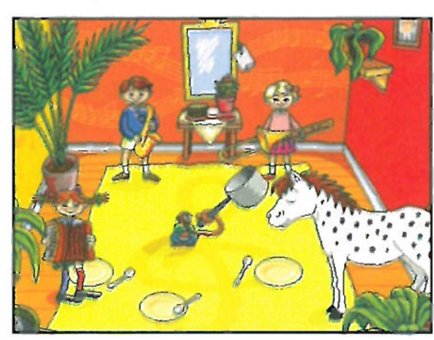
La casa de Pippi Calzaslargas se llama Villa Mangaporhombros. Tan estrafalaria como su nombre, esta casa está repleta de objetos de todo tipo: plantas, muñecos, espejos, platos, vasos... El modo de exploración permite al niño hacer clics sobre prácticamente todos los objetos visibles. En este momento, podemos ver una pequeña animación sonora de ese objeto o insecto. Así, una de las flores del florero de la cocina hará cosquillas a sus compañeras, la araña bajará de su tela y hará una pequeña actuación de claqué sobre unos bongos, o una caja se convertirá por segundos en un avión a reacción. La cantidad de animaciones posibles es muy numerosa, por lo que se asegura que el niño podrá explorar habitaciones y descubrir en cada visita un nuevo rincón donde animar algún objeto.



● No está mal de princesita... pero el Sr. Nilsson desentona un poco.



● El juego de las parejas ocultas, versión Pippi Calzaslargas.



● ¡Vaya jaleo! ¡Menos mal que no hay vecinos!

Pero no todos los objetos implican una breve animación. En Villa Mangaporhombros también se esconden varios juegos a los que podemos acceder si hacemos un clic en el lugar adecuado.

Juegos ocultos

El primero de ellos se llama La Búsqueda de los Panqueques, y consiste en guiar al Sr. Nilsson (el monito de Pippi) para que atrape los panqueques (o crepes) que su ama le va lanzando. Cuando atrape una o varias crepes, el Sr. Nilsson las llevará a la mesa donde Tommy y Anika darán buena cuenta de ellas. El juego de las parejas de Pippi es otro de esos juegos. Aparece en pantalla una serie de cajones que tendremos que abrir de dos en dos, memorizando qué objeto o dibujo vemos. Cuando descubramos una pareja en una misma jugada, esta quedará abierta. El objetivo es descubrir todo el panel. La Mascarada consiste en abrir los diversos cajones del armario de ropa de Pippi y vestir a la protagonista como deseemos. El niño procede siguiendo una lógica, o bien combina prendas de vestidos distintos. En el Rompecabezas nos encontramos con un puzzle 2D que oculta una imagen de Pippi y sus amigos. Una vez terminado cada puzzle, la imagen se convierte en una sencilla animación musical. Por último, la Orquesta de Pippi nos lleva a una habitación donde los personajes (y algunos de los objetos presentes) tocan una melodía con diferentes instrumentos musicales. Dependiendo de qué personaje activemos, la melodía sonará con el instrumento correspondiente. En resumen, TDK Mediactive afronta con este título uno de los dilemas de muchos padres que quisieran introducir a los pequeños de la casa en el mundo de los multimedia. Con *Pippi Calzaslargas* se consigue este objetivo en gran medida, rompiendo esa supuesta barrera que significa la complicación de un ordenador ante un usuario de edad entre 4 y 10 años. ■

NUESTRA OPINIÓN

Pippi Calzaslargas **parece nostálgico, pero no tanto para las nuevas generaciones. La caricaturización de los personajes y de su entorno no resulta nada obsoleta para un niño de hoy en día. Hay que felicitar a TDK Mediactive por diseñar un contenido estudiado y orientado hacia los usuarios más jóvenes. Un niño puede aprender a introducir el CD Rom en el ordenador y éste ya inicia el juego por sí solo. No nos convencen las lecturas con acento mexicano (si se pudo diferenciar el inglés y el "americano", también se podía haber hecho lo mismo en castellano) y la vida del juego, que puede ser explorado en todos sus contenidos en un tiempo relativamente corto.** ■

VEREDICTO

Género
Educativo

Fabricante
TDK Mediactive

Config. Mínima
Windows 3.x, 95 o 98. 386 o superior. 16 Mb RAM. CD Rom 2x. SVGA. Tarjeta de sonido. Compatible con Mac

Edad
Entre 4 y 10 años

Precio
Menos de 5.000 ptas.

7,5/10

Babe y sus amigos



Aventuras para los más pequeños

EL CERDITO BABE SE HIZO POPULAR HACE UNOS AÑOS GRACIAS A SU PELÍCULA DE UNIVERSAL PICTURES. AHORA, TRAS EL ÉXITO DE AQUEL CERDITO QUE QUISO SER PERRO PASTOR, DESCUBRIMOS NUEVAS AVENTURAS EN ESTE JUEGO EDUCATIVO DE TDK MEDIACTIVE.

Por Xavier Marturet

LA línea TDK Mediactive se ha hecho con los derechos de *Babe, el Cerdito Valiente* para desarrollar este CD-Rom educativo. El juego se llama *Babe y sus amigos: Aventuras para los más pequeños* y, tal como indica su título, está pensado para niños a partir de 3 años. ¿Y de qué se trata? Pues debemos ayudar a este simpático personaje a conseguir su objetivo: abrir la función del Circo Anual de Beneficencia de Metrópolis. En este sentido, el juego propone siete actividades donde el niño deberá trabajar colores, formas y números, relacionar imágenes y realizar planificaciones sencillas. El juego está realizado en 2D con unos dibujos muy acordes con el usuario potencial del juego.

● La ciudad de Metrópolis espera que el circo inicie su función.

La historia

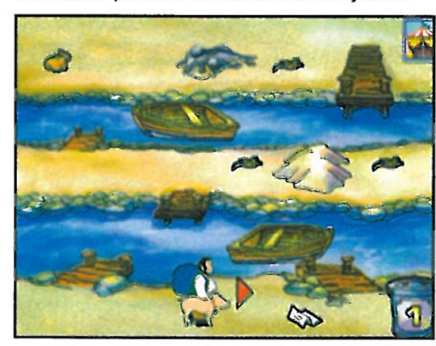
El cerdito Babe está en la ciudad Metrópolis. Allí quiere celebrar un festival de circo para recaudar fondos, pero no piensa quedarse de brazos cruzados a esperar a que la gente pase por taquilla. ¿Solución? Realizará diversas tareas de ayuda ciudadana. A cambio, los agradecidos ciudadanos le comprarán 50 pases para el circo que repartirán entre sus amigos y vecinos. Una vez se hayan completado tres tareas, tendremos suficiente para poder celebrar una sesión de circo con un lleno completo en las graderías. Pero no adelantemos acontecimientos y veamos qué actividades se encontrará el pequeño usuario.

Hotel de pulgas

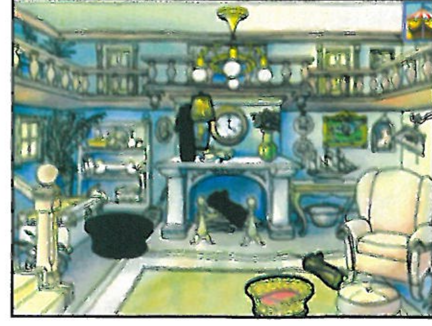
El dueño del hotel tiene sus habitaciones desordenadas y pide ayuda para ponerlo todo en su sitio. Así, el pequeño usuario deberá colocar en la primera habitación distintos objetos en siluetas vacías. Se trata pues de un juego de relación de formas, así como de lógica, pues todo objeto tiene un lugar definido en la habitación. El juego de la segunda habitación es algo distinto. Las prendas de vestir están dispersas por la estancia y existen varios cajones con el distintivo de la prenda que debe guardarse. La tercera habitación es una mezcla de las dos variantes anteriores. Destacamos que esta actividad no explica al detalle cómo se debe ordenar cada habitación, dejando al usuario deducir cómo llevar a cabo la tarea.

Limpieza de graffitti

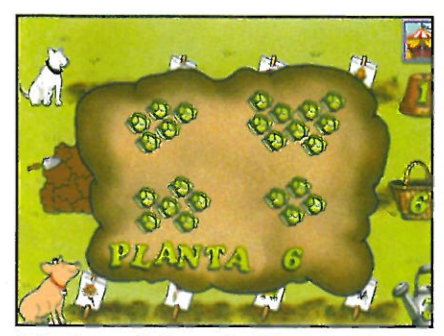
Algunos muros de las calles de Metrópolis han sido ensuciados con graffitti y tenemos que ayudar a Babe a limpiarlos. El simpático cerdito y sus amigos resuelven el problema colocando carteles sobre las pintadas, pero están en blanco y negro. El objetivo es pintar con diversos colores los dibujos. La elección de colores para las zonas de los dibujos es



● ¡Ten cuidado, que te caerás al agua!



● ¿Te animas a ordenar la habitación?



● Sembrar es fácil, pero tendrás que ayudar a Babe.



● Al principio suena un poco raro, pero al final la orquesta toca muy bien.

libre pero, en ocasiones, los colores están predefinidos con algún símbolo o número correspondiente al bote de pintura. El objetivo del niño será colorear hasta tres paneles.

Jardín de la comunidad

El jardín está listo para ser sembrado, pero esta tarea recaerá en Babe y sus amigos. Se trata de sembrar tres hileras del terreno. En cada una de ellas hay asignado un número de semillas por hoyo. El jugador deberá indicar qué grupo de plantas o flores se corresponde con el número de unidades indicado. Si acierta, pasará al siguiente hoyo de la hilera que prefiera hasta terminar de sembrar todo el terreno.

Ensayo de la orquesta de la ciudad

Los amigos de Babe tienen que ensayar una partitura. Al principio, cada uno de ellos interpreta un grupo de notas. Por cada sonido de instrumento emitido por cada músico, aparece una nota dibujada. El niño deberá hacer un clic sobre el número que corresponde al número de notas que han sonado. Al mismo tiempo aparece una partitura en blanco que se irá llenando con las notas correspondientes a la partitura que deben interpretar. Una vez completada la partitura, con un clic sobre la clave de sol, podremos oír a la orquesta interpretarla. Esta operación la repetiremos hasta que la orquesta interprete correctamente el fragmento musical. ¡Misión cumplida!

Embellecimiento del paseo de la costa

La playa de Metrópolis está un poco sucia, así que Babe y sus amigos tendrán que limpiarla. Alrededor de los dos personajes aparecen flechas de dirección (arriba, abajo, derecha, izquierda). Haciendo un clic sobre ellas, los personajes avanzarán en esa dirección. El objetivo consiste en conducir por tres pantallas a los personajes y hacerlos pasar por los lugares donde haya basura que recoger. Eso sí, hay dos dificultades añadidas: no podemos pasar por encima de los personajes que descansan en la arena ni cruzar por las vías de paseo cuando circule algún personaje con su patín o bicicleta.

Plantando árboles en el parque Ciudadano

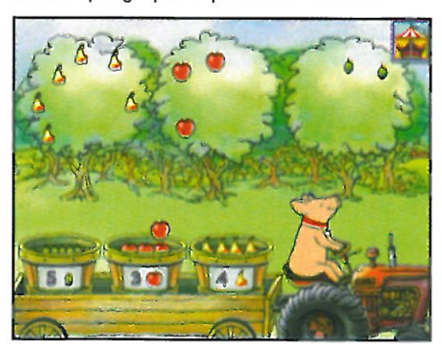
La última de las tareas para vender entradas del circo consiste en plantar árboles.
El ejercicio es muy similar al de la siembra del jardín, donde la relación visual y numérica son las claves para conseguir cumplir el objetivo.
En las dos primeras pantallas, el niño deberá colocar con el ratón los pequeños árboles fruteros al lado del árbol madre que da su misma fruta. La tercera pantalla es distinta. Se trata de recolectar la fruta que hay en los árboles y para ello hay que colocar un número de piezas de fruta concreto, indicado en cada cesto. Además, cada cesto indicará el tipo de fruta con el que debemos llenarlo.
Una vez terminada la tarea, Babe conducirá el tractor con la fruta recogida y... ¡misión cumplida!

BILLETE CIUDAD 50 DE METRÓPOLIS DEL CIRCO

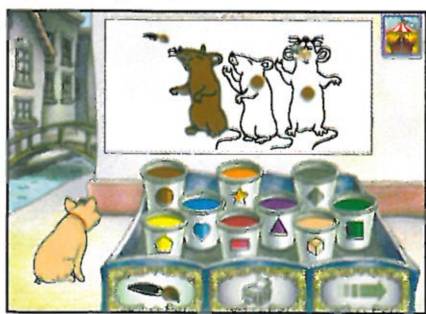
Este juego de Babe y sus amigos potencia actividades didácticas y fomenta ciudadanía, ética y convivencia.

¡Empieza el espectáculo!

Una vez conseguimos la venta de 150 localidades, el juego nos lleva directamente a las tres pistas del circo, donde Babe y sus amigos realizarán el número que le indique el usuario. La forma de jugar en esta parte es tan sencilla como arrastrar el objeto hasta el personaje, que automáticamente comenzará a realizar sus acrobacias. Al final de esta parte del juego llega la ceremonia de entrega de los fondos recaudados. El niño deberá decidir a qué institución donan: al cuerpo de bomberos, a la agrupación de mujeres policía o a las enfermeras del hospital de Metrópolis. Hecha esta selección, se hace entrega del cheque y, por último, aparece en pantalla un diploma de agradecimiento de los ciudadanos al participante.
En conclusión, el juego resulta muy adecuado para jugadores de corta edad, instruidos por un tutor que les guíe en el juego. Potencia la memorización visual, la relación numérica y de objetos, todo ello acompañado de diversas músicas, comentarios de los personajes y un grafismo 2D muy acertado para el público potencial. ■



● ¿Todo recogido? ¡Pues adelante con el tractor!



● Este póster quedará mucho mejor que las pintadas en el muro.



●La recaudación se entrega a una entidad benéfica.

NUESTRA OPINIÓN

Un juego didáctico bien planteado, pero quizá demasiado escueto en instrucciones. Uno se imagina al padre o tutor del niño explicando qué es exactamente lo que hay que hacer en cada una de las tareas, si bien esto no es precisamente desaconsejable nunca cuando se trata de actividades didácticas. También merece mención la posibilidad de volver a la pantalla de inicio en cualquier momento, así como la de poder imprimir las actividades que el niño realiza. Quizás la principal pega que encontramos sea que el repertorio se explora por completo rápidamente, cuando las posibilidades que ofrece el formato CD-Rom podrían ayudar a la realización de un juego didáctico con muchas más actividades. ■

VEREDICTO

Género
Educativo

Fabricante
TDK Mediactive

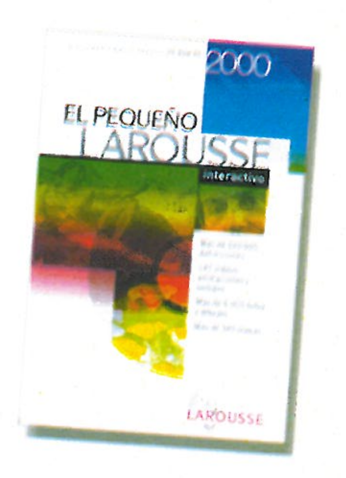
Config. Mínima
Windows 95 o superior, Pentium 90, 16 Mb RAM, 20 Mb HD, CD-Rom 4x. VGA. Tarjeta de sonido, Compatible con MacIntosh

Edad
A partir de 3 años

Precio
Menos de 6.000 ptas.

7/10

Larousse Interactivo



YA SE ENCUENTRA A LA VENTA LA NUEVA EDICIÓN DEL PEQUEÑO LAROUSSE INTERACTIVO QUE, POR SUPUESTO, SIGUE LA CORRIENTE Y AÑADE 2000 A SU NOMBRE. ESTA EDICIÓN SIGUE LA POLÍTICA DE ANTERIORES VERSIONES Y ES IDEAL PARA ESTUDIANTES Y PARA CONSULTAS RÁPIDAS Y ESCUETAS.

Por Xavier Marturet

LA edición de *El Pequeño Larousse* es, ya desde su primera edición en papel, todo un ejemplo de mini enciclopedia práctica. Su versión multimedia nos ofrece más de 130.000 definiciones, 127 vídeos, animaciones y sonidos, 5.000 ilustraciones y más de 140 mapas. Con esto queremos decirte que no se trata de una enciclopedia completa, sino de un diccionario enciclopédico de consulta. Si deseamos encontrar una información concreta que sirva de punto de partida para un desarrollo complejo de un trabajo, *El Pequeño Larousse* nos brinda la oportunidad de encontrar no solamente una definición, sino toda una relación de contenidos vinculados con esa palabra o tema. Dependerá pues del usuario que indaguemos en mayor o menor medida, o bien que recojamos toda la información necesaria para poder continuar con una investigación con detenimiento. Los multimedia implícitos en el soporte CD-Rom son, obviamente, uno de los mayores atractivos de este diccionario enciclopédico, que pone a disposición del usuario varios bloques de contenido y otros complementos que pasamos a describir a continuación.

ENTRADAS

Ordenador, ra
Ordenador, ra
Ordenamiento
Ordenancista
Ordenando
Ordenante

ORDENADOR, RA adj. Que ordena: *política ordenadora de la economía del país.*
§ n. m.
1. Máquina automática para el tratamiento de la información, que obedece a programas formados por sucesiones de operaciones aritméticas y lógicas. SIN.: *calculador digital, computador, computadora.* Ordenador personal, microordenador.
Un ordenador comprende una parte física

Edición
Edición
Edicto
edicto perpetuo
Edículo
Edificación

Programación y explotación de sistemas informáticos
Vocabulario y terminología general

TELEFONÍA n. f. Sistema de telecomunicaciones establecido para transmitir la palabra. Telefonía celular, o móvil, sistema de radiocomunicación que funciona en una zona dividida en células adyacentes, cada una de las cuales contiene una estación de transmisión-recepción radioeléctrica. Telefonía sin hilos, radiotelefonía.

● **El listado de entradas es interactivo, incluso en las definiciones.**

Abriendo el programa

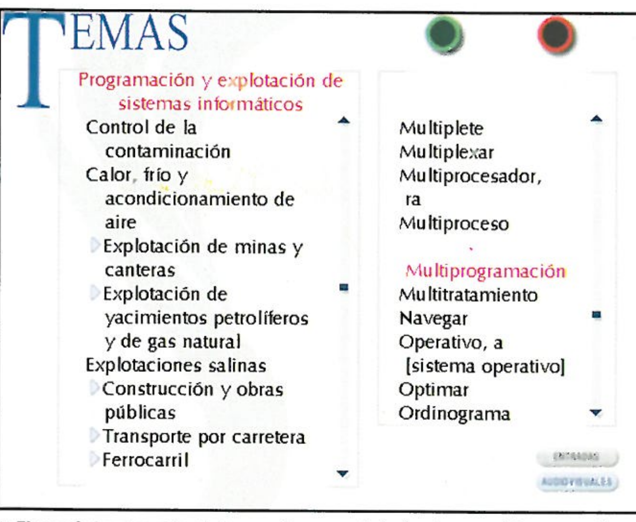
La pantalla de presentación ya es un índice de los posibles campos en los que podemos trabajar. Cinco punteros aparecen en pantalla, tres de los cuales nos conducen a los campos principales: entradas, temas y audiovisuales. Los otros dos se corresponden a los créditos de la obra y el botón de salida a Windows.
La interfaz común en todas las pantallas es tan completa como sencilla e intuitiva, evitando que el usuario llegue a perder el hilo del itinerario que está haciendo por los diversos contenidos.

Entradas

Este campo, uno de los más utilizados por el usuario, consiste en un listado alfabético con todas las palabras disponibles. Escribir la palabra, o las letras iniciales de una palabra, nos llevará automáticamente a la parte del listado donde se encuentra el motivo requerido.
A partir de ahí, tendremos varias opciones que nos permitirán obtener definiciones, temas relacionados con la palabra seleccionada o los audiovisuales disponibles en el CD-Rom. Destacamos la opción de Páginas rosas: éstas muestran un listado distinto que recopila alfabéticamente una gran cantidad de frases del refranero español. Haciendo un clic en un refrán, podremos leer en el recuadro de texto el significado de la frase elegida.

Audiovisuales

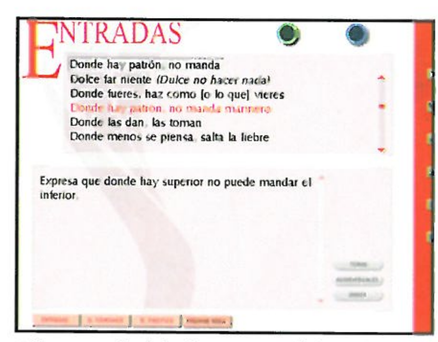
El campo de audiovisuales está dividido en varios subapartados relacionados con los archivos de imagen y sonido disponibles, a saber: imágenes, sonido, vídeos, diaporamas, animaciones y mapas.
Cada uno de ellos nos lleva a su propio apartado, donde volvemos a disponer de un sistema de listado y un recuadro de búsqueda. Una vez seleccionados la palabra o tema del que deseamos ver un contenido, aparece en un recuadro inferior izquierdo una pequeña imagen. Clicando sobre ella accedemos a otra pantalla, desde la cual podemos ver un vídeo, ver una imagen, una diaporama o una animación con los comentarios de un locutor, o bien escuchar sonidos tales como fragmentos de composiciones musicales adornados con fotos o ilustraciones relacionados con el tema.
Los diaporamas son quizá uno de los contenidos de este apartado más destacables y mejor trabajados. Consiste en una sucesión de imágenes al tiempo que el locutor realiza un comentario sobre el tema seleccionado.
Los mapas disponibles son tan numerosos como cabría esperar. Sobre ellos podemos ver distintas ciudades destacadas sobre las cuales clicaremos si quisiéramos ver su entrada correspondiente. En un principio, el usuario puede quedar desconcertado al apreciar que el mapa queda cortado por la parte inferior. Aunque no se indique en las instrucciones, esto no es un error del programa, pues bastará arrastrar con el ratón el mapa hacia arriba para que



● El menú desplegable de temas tiene una interfaz tan sencilla como eficaz.



● El menú de audiovisuales nos ofrece una pantalla activa sobre la que clicar.



● Buena parte del refranero español queda explicado en las páginas rosas.



● Podemos desplazar los mapas arrastrándolos en vertical con el ratón.

● Los archivos de sonido siempre aparecen acompañados de una ilustración.

Con más de 130.000 definiciones, esta herramienta de consulta es rápida, eficaz y de sencillo manejo.

podamos desplazar la imagen a la zona que deseamos visualizar.
Siguiendo con la filosofía de un diccionario de consulta rápida, los vídeos, las imágenes y diaporamas ofrecen una información escueta del contenido, suficiente para ilustrar al usuario pero sin indagar excesivamente en el tema.

Temas

El apartado de temas es un sistema de filtros de entradas y de audiovisuales por medio de un árbol temático. Partimos de un árbol general en el cual iremos abriendo las ramificaciones que nos interesen por medio de unas flechas azules desplegables hasta llegar al tema final. Clicando sobre este tema, el listado de términos acotará su contenido con todas las palabras relacionadas con la selección.
En la parte inferior derecha de la pantalla encontraremos dos punteros que permitirán seleccionar qué base de datos queremos filtrar: audiovisuales o entradas.
La selección de entradas permite filtrar todas las palabras disponibles en la base de datos del CD-Rom, mientras que la selección de audiovisuales limita el listado a aquellas entradas que estén vinculadas con algún audiovisual.

Funciones adicionales

Pasada la pantalla de inicio, disponemos de una barra de funciones adicionales. Este menú lo veremos en una franja vertical que se oculta y muestra automáticamente al colocar a la derecha de la pantalla el cursor.
Las funciones son: ayuda interactiva, bloc de notas, retorno, impresión, portapapeles y salir. De ellas, destacamos el bloc de notas, que consiste en una base de datos propia donde podemos volcar todas las entradas o temas que queramos conservar aparte del listado general. De este modo, si hemos realizado una investigación y sabemos que tenemos que volver a consultar esas mismas entradas, será suficiente con volver al bloc de notas y revisar nuestra lista personal de palabras.

Opción Larousse/Word

Cuando se instala el diccionario, se ofrece la posibilidad de vincularlo al procesador Microsoft Word. De ese modo, seleccionando cualquier palabra del documento con el que estés trabajando y pulsando "Larousse" dentro de la barra superior de la pantalla, ejecutarás una macro que activará el contenido vinculado a esta palabra en el diccionario. Esta opción es optativa y se puede habilitar y deshabilitar a voluntad.
Este diccionario enciclopédico es toda una demostración de cómo realizar un trabajo multimedia bien orientado hacia el usuario medio, si bien la base de datos de 130.000 es algo limitada y no ofrece la posibilidad de ampliación on line. Su limitación es lógica si tenemos presente que hablamos de una obra que ocupa sólo un CD. Sería todo un error comparar esta obra con una enciclopedia, y en la medida de lo que se debe esperar de un diccionario enciclopédico de consulta, *El Pequeño Larousse* es una obra recomendable.
La falta de una opción de actualización *on line* es quizá la gran asignatura pendiente de este diccionario, salvando el problema de la obsolescencia de contenidos, gran escollo de toda obra enciclopédica.■

NUESTRA OPINIÓN

La relación calidad-precio del *Pequeño Larousse Interactivo* está justificada en tanto las consultas pueden realizarse de modo claro, rápido y cómodo para el usuario. Entendemos que el soporte de un solo CD-Rom implica ciertas limitaciones, pero esto ha supuesto que algunas definiciones sean excesivamente escuetas, detalle que podría haberse solucionado fácilmente con una posible actualización on line, recurso semiobligado para este tipo de publicaciones multimedia. ■

VEREDICTO

Género
Educativo
Fabricante
Larousse Editorial
Config. Mínima
Windows 9x/NT. Pentium 90, 16 Mb RAM y CD Rom 2x. SVGA 640 x 480 o superior. Tarjeta de sonido compatible Sound Blaster.
Precio
Menos de 5.000 ptas.
7/10

Painter 6

Tras dos versiones para pulpos polidáctiles, Painter 6 reaparece de nuevo. Grafista, esta vez ya puedes sacar la tarjeta de crédito. Pero antes de eso, vamos a hacer un balance sobre la pintura digital.





¡AH, la pintura en PC! Éste sí que es un tema polémico. Pues sí, uno de los defectos de nuestra época es que todos y cada uno de nosotros puede pretender hacer arte sin ser artista, producir cualquier cosa y hacerse famoso siempre que los medios de comunicación estén avisados. De modo que se pueden presentar cosas que ni siquiera deberían tener el honor de llevar este sustantivo, como una lata de conserva llena de basura: siempre habrá algún crítico "vanguardista" para darle sentido. Las consecuencias que pueden derivarse del arte digital, que se va extendiendo con un coste de software siempre a la baja, están aquí. Para ciertos "analistas de esos que están al loro", la pintura y la escultura han muerto y ya sólo queda la vanguardia, que en nuestro caso es *ciber*. Desgraciados quienes vivimos en la época de los cibernéticos de *fast-food*. La facilidad de las herramientas creativas fomenta, por desgracia, la aparición de genios autoproclamados, y ha llegado el momento en que una mancha de pintura se convierte en la creación de un nuevo Leonardo da Vinci. La pintura digital al alcance de las manos de una persona cualquiera puede transformar la noción misma de arte, que ya está tan mancillada. Un dibujo o una pintura de calidad, tanto si nacen en un monitor o en un caballete, no tienen por qué deslumbrar, divertir ni estar de moda. Ya que se habla tanto de modernidad, tiene que quedar bien claro que esta palabra tiene que ser sinónimo de eternidad, y no de moda, pues ésta es un fenómeno comercial efímero que envenena nuestros sentidos. El problema de la creación con PC es que su insignificancia extrema y su frecuente relación con epifenómenos lúdicos, llevan a una divinización inmediata de la nada, que será sustituida por alguna nueva moda al cabo de unos pocos días ¡Una auténtica guerra de las galaxias! Hace poco, el crítico Otto Hahn hablaba con toda autoridad acerca de un "artista conceptual", Bernard Vernet, especialista del zoom sobre páginas de fórmulas algébricas, sobre cómo el personaje hacía lo posible por "*objetivizar el problema artístico eliminando por completo las elecciones personales*". A eso hemos llegado. La negación del arte, fruto del arte informal que gangrena las exposiciones, se ha apoderado, cómo no, del arte digital. Las producciones actuales son muy significativas por su ausencia de referencia a elementos humanos, culturales o geográficos identificables. Es el reino de un universalismo de buena ley, por aculturado. ¿Es necesario evocar los dignos émulos de Desmond Morris, que actualmente emplean





● A la manera de Van Gogh (Painter).

● A la manera de Rembrandt.

chimpancés para realizar obras de arte por ordenador? Para afirmarse, el pintor digital tiene que mantener la presencia humana en el espíritu de su creación. Se puede citar a una analista de esta evolución del arte, Hélène Parmelin *(L'Art et la Rose): "Es en cierta manera el único medio que se da al hombre para conocer al hombre por otra vía diferente al estudio y a la acumulación de la ciencia, ya que la pintura no sublima el mundo, sino que lo amplia. No lo copia ni lo imita, sino que repercute en él"*. ¿Es realmente éste el caso? Y es que por fin ha llegado el nuevo Painter que esperábamos desde hace dos años. Cierto, el equipo de Metacreations ha comercializado dos versiones durante ese período, la 5 y la 5.5, pero no eran muy divertidas. La versión 5 era muy rica a nivel de funcionalidades pero su interfaz resultaba monstruosa. Las víctimas de este producto todavía se acuerdan de las docenas de ventanas que ocupaban la pantalla y que paralizaban los impulsos creativos. La versión siguiente aportó muy pocas innovaciones y se limitó a añadir, por un precio bastante más elevado, algunas posibilidades en Internet que en ocasiones contribuían a colgar el ordenador. En cuanto a la velocidad, ¿es necesario evocar nuestros desengaños provocados por la reproducción de los trazados en la tableta gráfica? Quedaba mucho por hacer para reconciliarnos con este programa superpotente, capaz de realizar efectos

En materia de arte, incluso digital, ¡no se trata de encontrar, sino más bien de trabajar!



La opinión de una profesional

La opinión de Céline Bernardeau, infografista 2D-3D en videojuegos desde 1996 : *Dark Earth* (Kalisto), *Tonic Trouble* (Ubi Soft), *Omicron* (Quanticdream), y actualmente implicada en la continuación de *DarkReign* (Auran) para la realización del diseño y la creación de *storyboards*.

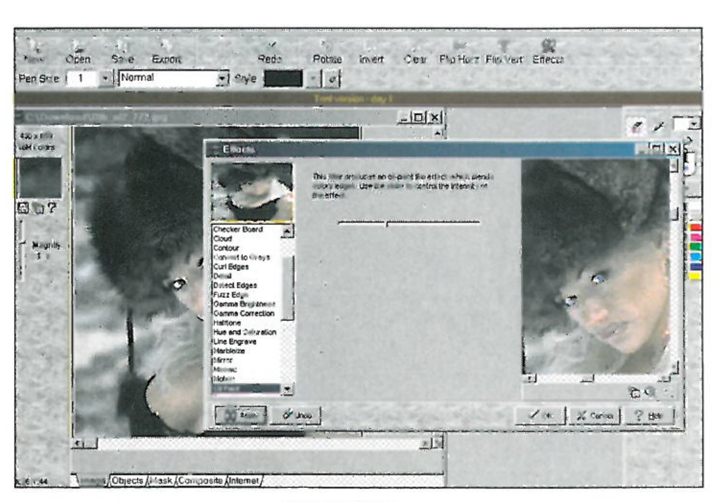
"Utilizo* Painter *desde 1997 para trabajar, pero también para mis realizaciones personales. ¿Lo que más me ha interesado de esta versión? De forma general, el acceso a las diversas herramientas y funciones es mucho más rápida y sencilla que en la versión anterior. Utilizaba* Photoshop *como complemento de* Painter *para mis trabajos, porque* Painter 5 *presentaba algunas debilidades en relación con* Photoshop *en cuanto a gestión de capas y de selecciones. Pero ahora, con* Painter 6 *tenemos una gestión para los capas y las selecciones muy simple. En cuanto a las brochas, con* Painter 6 *también hay novedades. Para empezar, se puede seleccionar varios colores en la misma brocha. En cuanto al aerógrafo, herramienta que me gusta mucho en pintura digital, también ha ganado en realismo. Así, si inclino el estilete como un auténtico aerógrafo, obtengo una forma ovalada con un degradado en la intensidad de la tinta. Y esto es válido con las demás opciones, como el difuminador o el pincel. Se obtienen efectos muy interesantes y, sobre todo, muy realistas, fieles al estilo que uno quiere adoptar. ¿Por qué me gusta la pintura digital? Pues es que soy bastante patosa por naturaleza. Con el PC, si echo demasiada tinta en mi obra, hago "Ctrl+Z", y ¡zás! ¡Desaparece la mancha! Me gusta la pintura con PC porque actualmente existen herramientas como* Painter *que reproducen fielmente el estilo gráfico que uno quiere tener, ya no se mezclan los pigmentos, ni hay que limpiar los materiales (pincel, aerógrafo) y, finalmente, tienes la posibilidad de hacer muchas versiones de un mismo dibujo sin que el original se vea afectado. ¡Más zás!"

La tradición...

La opinión de Elisabeth Meritte, jefa de proyecto gráfico. Antes que nada es una pintora tradicional (óleo), pero hace ya varios años se pasó al dibujo por ordenador. Elisabeth Meritte ha realizado multitud de proyectos creativos para grandes instituciones públicas y privadas. *"Reconozco que el paso a la creación digital me fue difícil porque mi primer contacto fue con Painter con una modesta pantalla de 17 pulgadas. Por suerte, la evolución de las tabletas gráficas y de los estilos me convenció y rectifiqué mis primeras reticencias, sobre todo teniendo en cuenta que la creciente potencia de los ordenadores permite por fin un trabajo productivo. De* Painter 6 *me ha gustado en primer lugar el enorme progreso de la interfaz, que antes era incomprensible por la gran cantidad de ventanas que contenía. La rapidez de reacción en relación con el movimiento también es una valiosa ventaja. Siguen sin ser las sensaciones de la pintura en lienzo, pero los últimos progresos permiten plantearse* Painter *como un buen complemento, sobre todo para realizar esbozos u obtener una buena reproducción del trabajo a nivel de impresión. He testeado otros productos, pero aparte de* Photoshop*, no he visto ningún otro programa con tantas prestaciones".*



● **¡Qué bonito! (Onyx).**



● **Image Forge.**

impresionantes gracias a unas brochas cada vez más complejas. Las demostraciones de brochas de "metal líquido" o "fuego" han generado por desgracia una legión de clientes insatisfechos. Consciente de este problema, el equipo de Metacreations ha decidido volver a los orígenes del programa, es decir, a un producto destinado a los artistas y no a los informáticos. Se realizó una gran encuesta entre los usuarios para analizar los puntos débiles. Se pusieron de manifiesto diversas quejas: la necesidad de una interfaz corregida, de una mayor compatibilidad con *Photoshop* y, finalmente, una aspiración inherente a todos los programas de este tipo, una mayor velocidad (reactividad). Estas expectativas han sido satisfechas y esta vez sí se ha generado un producto nuevo. La interfaz ocupa un espacio mínimo gracias a unos menús desplegables, fáciles de dimensionar y de clasificar en el orden más conveniente. Es mucho más agradable acceder a las paletas en una simple columna que pasarse horas desplazando las ventanas que ocultaban el plano de trabajo. Otra ventaja: el programa es compatible con toda la gama de tabletas gráficas, estiletes y aerógrafos Intuos de Wacom. Sobre esta cuestión, la gestión de funciones de inclinación y de superficie (Bearing) es reconocida, cosa que difumina el aspecto artificial de los dibujos, sobre todo en modo Aerógrafo. La nueva gestión de la memoria permite una visualización en tiempo real a partir de un Pentium II 350, de forma que se accede a unos movimientos naturales que abren nuevas perspectivas. El fenómeno es especialmente apreciado por los que son adeptos del cuchillo, ya que éste reaccionará al más mínimo movimiento en superficie o con

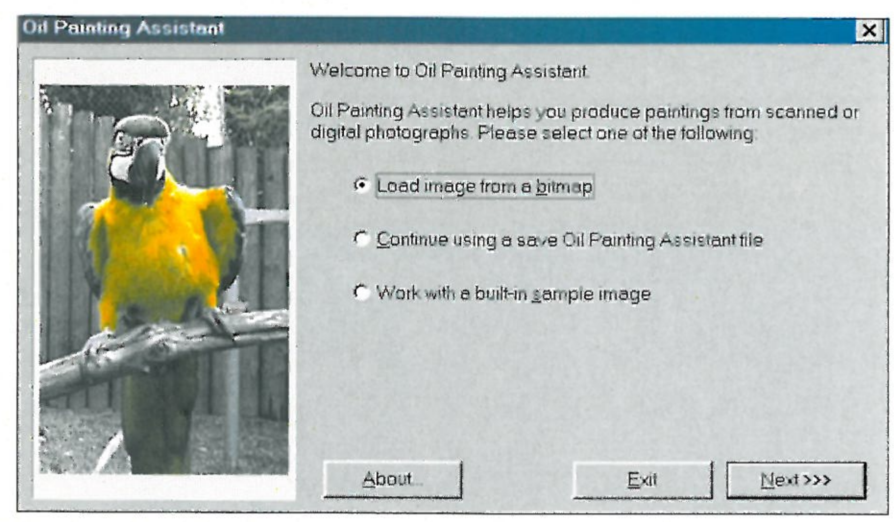


¡Bajo la interfaz, el paraíso! ¡Adiós a las desgracias de las versiones 5 y 5.5! Incluso funciona con un 17 pulgadas...



● **Una interfaz sin un mogollón de ventanas. ¡Gracias! (Painter).**

presión. Pero la calidad de tu tableta gráfica también intervendrá, de modo que no hay que dudar en invertir en este ámbito. Acerca de este punto, el interés de las tabletas Intuos de 1.024 niveles de presión es indiscutible. Entre las demás innovaciones, podemos destacar el modelado de texto dinámico en una curva de Bezier, una función que ya estaba disponible a partir de *plug-in* en *Photoshop*, y un mejor control de las brochas que permite crear una brocha que difunde un color distinto en cada una de sus cerdas. Esta última idea, interesante, rebasa los límites habituales del realismo en materia de pintura digital. La nueva técnica, llamada Impasto, y que acaba de aparecer, constituye otro ejemplo del progreso cualitativo general. Se trata de una forma de pintura que genera de manera interactiva

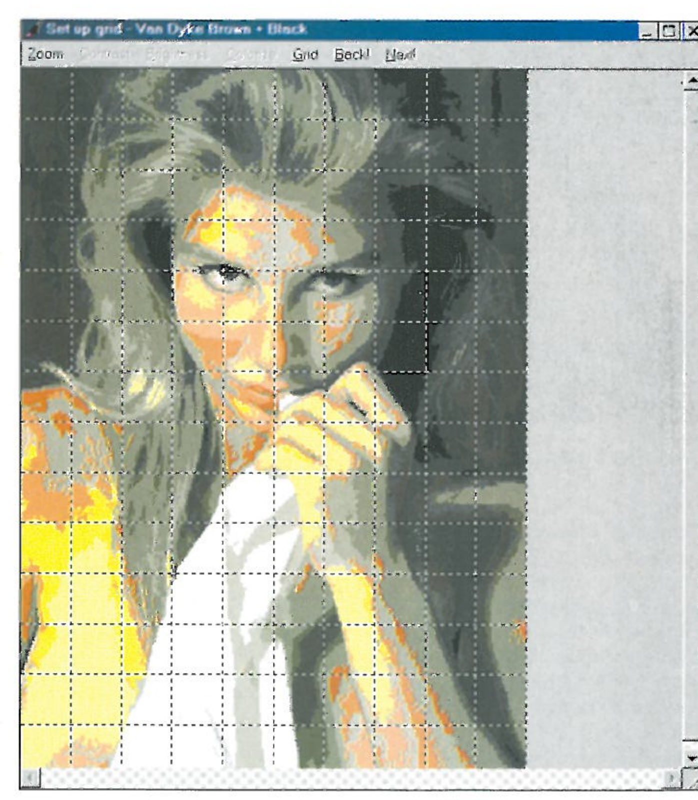


● **Una miniinterfaz, pero que muy mini.**

una pintura en profundidad, de tipo 3D, ya sea en la capa superior como en capas previamente pintadas, hasta en el lienzo mismo. El resultado es impresionante. Al igual que con *Paint Shop Pro*, encuentras una función Tube, pero que aquí se eleva a un nivel profesional. La *image hose* (bomba de imagen) siembra imágenes en el lienzo, también en tiempo real. Pero aquí, algunas funciones de dimensión y de rotación de la imagen son configurables. Además, ¡la superficie, el ángulo y la presión de la mano son tomados en cuenta! Por lo tanto, *Painter 6.0* es una excelente rehabilitación de un producto que en su día fue un referente. Si utilizas una versión anterior, sería buena idea actualizar tu programa para beneficiarte no sólo de los últimos avances técnicos, sino también de una interfaz por fin humana.

Un programa gratuito es posible...

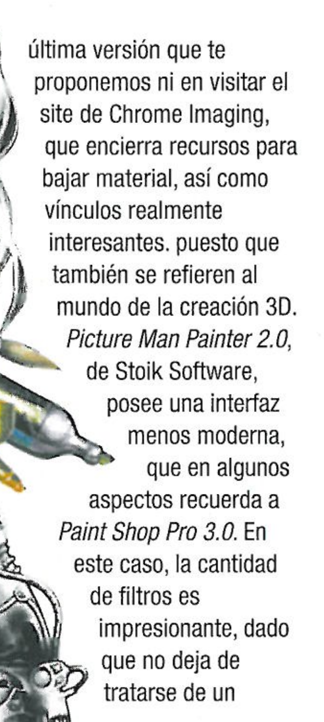
Aunque el precio del programa de Metacreations no está a tu alcance, puedes introducirte de todos modos en el mundo de la pintura digital. Sigue habiendo *shareware*, *freeware* y *plug-in* que merecen la atención aunque la ausencia de un gran rival para *Painter* se haga sentir cruelmente. Para empezar está Image *Forge 2.0*, un *freeware* básico de manipulación gráfica que también existe en versión profesional. Esta última propone numerosas acciones de buena calidad, entre las cuales se encuentra, por supuesto, un efecto de pintura al óleo. Las brochas abundan y también son configurables. Por tanto, se trata de un programa que merece ser testeado porque sus posibilidades variadas, enriquecidas por la presencia de capas, permiten resolver multitud de problemas, y con unas reproducciones de aspecto 3D eficaces. Todo ello es fácilmente gestionable gracias a la interfaz provista de una ventana de previsualización rápida. Por supuesto, podrás testear las dos versiones que presentamos en nuestro CD. *Photonyx 1.5* (http://www.chromeimaging.com) es un programa de otra clase. Ciertamente, hay menos efectos, pero desde el momento de la instalación, la interfaz revela enseguida las ambiciones de sus creadores: crear un *Photoshop-like* con sus *plug-in* y unas funciones inspiradas. Más allá del simple retoque fotográfico, se considera el arte digital en general. Es cierto que el trabajo es agradable con esta interfaz optimizada y a plena pantalla. Menús desplegables como en *Painter*, zoom y navegación por simples clics en las imágenes, pantallas virtuales, *undocking* como en los productos de moda... No dudes en probar la beta de la



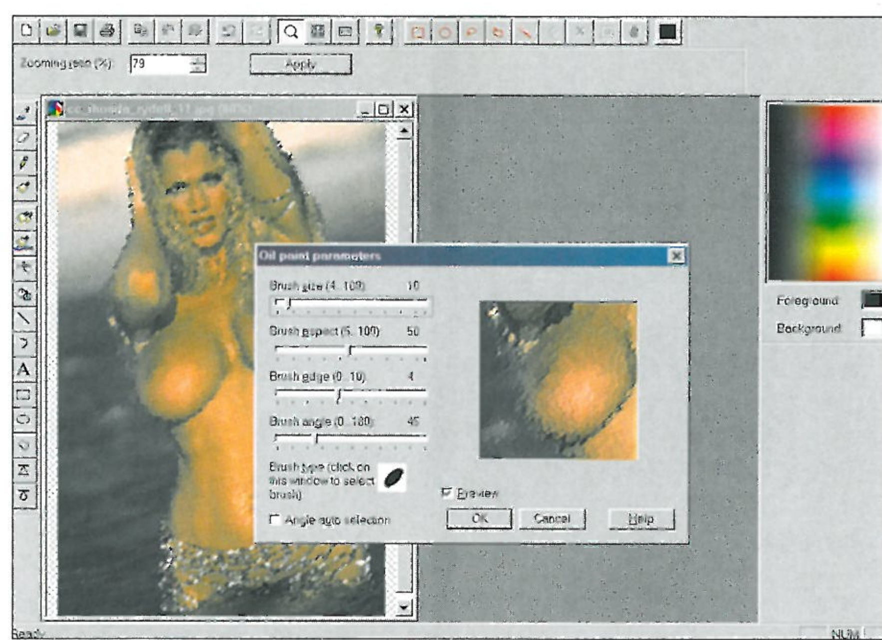
● **El acceso es delicado (Oil Paint).**



● **Un buen producto.**



última versión que te proponemos ni en visitar el site de Chrome Imaging, que encierra recursos para bajar material, así como vínculos realmente interesantes. puesto que también se refieren al mundo de la creación 3D. *Picture Man Painter 2.0*, de Stoik Software, posee una interfaz menos moderna, que en algunos aspectos recuerda a *Paint Shop Pro 3.0*. En este caso, la cantidad de filtros es impresionante, dado que no deja de tratarse de un programa pequeño. Los efectos pueden ser en gran medida configurados, lo que permite obtener rápidamente imágenes dotadas de un cierto relieve. Pero no hay muchas innovaciones destacables.



● Las creaciones tienen cierto relieve (Picture Man Painter).



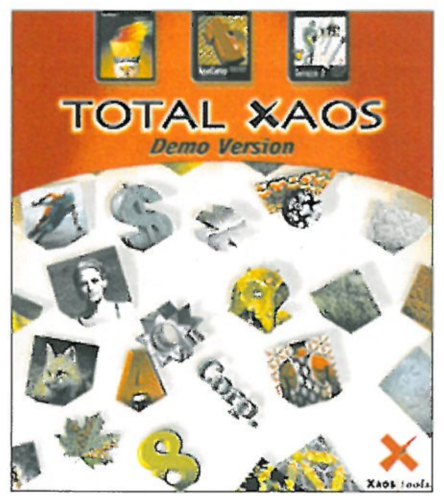
● Paint Alchemy: ¡hasta la interfaz tiene su encanto!

La creación a bajo presupuesto

También existen pequeños programas como *OilPaint* que te ayudan a transformar imágenes procedentes de cámaras de fotos, de la Web, o de escáners. Se trata de un producto *freeware* que actualmente está en vías de desarrollo y más bien dirigido a personas que ya tengan un conocimiento del mundo de la imagen. Pero es exactamente el tipo de producto que permite introducir nuevas funciones en los programas complejos, o incluso en las interfaces de sistema. Citemos la interesantísima continuación de *Total Xaos*. De entre los *plug-in* de este conjunto, *Paint Alchemy 2.0* representa un excelente conjunto complementario al programa estrella Adobe. Efectivamente, su interfaz es muy flexible, y hay una gran variedad de brochas y de paletas. Los efectos están bien estudiados. Existe un modo *preview* rápido que permite evitar casi siempre tener que regresar a la interfaz de *Photoshop* en caso de anulaciones intempestivas. Si posees este programa de retoque fotográfico, ésta es una opción a considerar. Para concluir, sólo podemos constatar que la competencia se lo está tomando con calma frente al programa Metacreations. Es cierto que éste ha alcanzado ahora un gran nivel de calidad, pero no siempre ha sido éste el caso, por culpa de una interfaz alejada de sus capacidades. Sería interesante ver aparecer un producto competidor original, un poco como ocurrió cuando Vue D'Esprit se lanzó al ataque de Bryce del mismo editor. ¡A ver qué nos depara el año que viene! ■



● Una eficacia increíble con Photoshop.



● No hay que descuidar los plug-in.

NUESTRA OPINIÓN

Sin lugar a dudas, este programa es un referente para el dibujo 2D. La nueva interfaz permite al fin concentrarse en la creación. La gestión optimizada de la tableta gráfica también está presente y la posibilidad de inclinación de la herramienta es un plus considerable. Excelente. ■

VEREDICTO

Género
Pintura digital

Editor
Metacreations

Config. recomendada
P 200 MMX 64 Mb de RAM, visualización en 24 bits recomendada

Precio
Ulnas 1000.000 ptas. o bien unas 31.000 ptas. para la actualización de Painter 5.5

9/10









Cubase VST 3.7

ESTE ESTUDIO VIRTUAL TIENE LA FACULTAD DE BRINDAR AL MÚSICO UNA HERRAMIENTA POTENTE PARA GESTIONAR TODOS LOS ASPECTOS DE SU AUDIO DIGITAL, DESDE LA TOMA DE SONIDO HASTA LAS MEZCLAS, PASANDO POR LOS TRATAMIENTOS DE EFECTOS.

NUESTRA OPINIÓN

Líder en el arte de la creación musical. *Cubase* es sin duda el referente incuestionable en el mundo de los programas de secuencia. Esta versión 3.7 constituye una innovación importantísima para la apertura hacia otras aplicaciones, gracias al sistema ReWire y a la integración de nuevos *plug-in* actuales y futuros... Sin embargo, hay que observar que los novatos pueden sentirse bastante desconcertados ante tanta potencia. ■

VEREDICTO

Género
Programa secuenciador

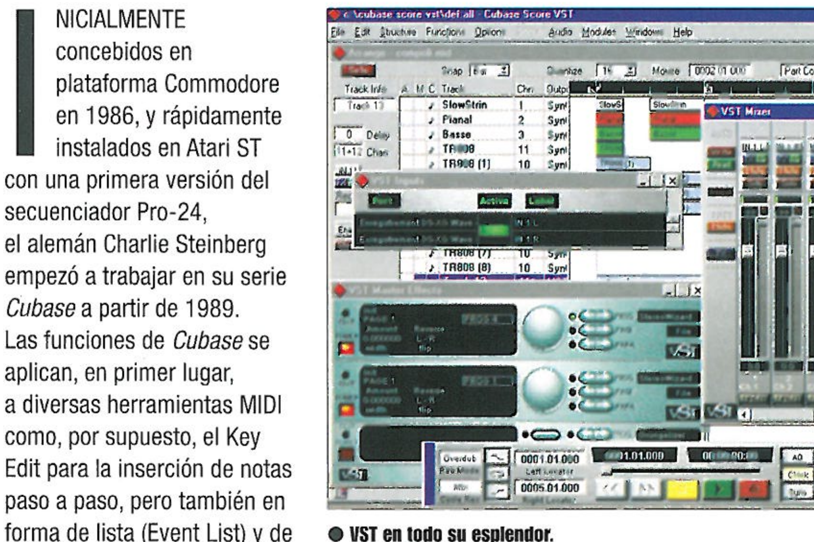
Editor
Steinberg
http://www.steinberg.net

Config. recomendada
Pentium II/300 Mhz, HD UDMA o SCSI, 32 MB de Ram, Win 95/98, tarjeta de sonido, interface MIDI.

Precio
Menos de 70.000 ptas.

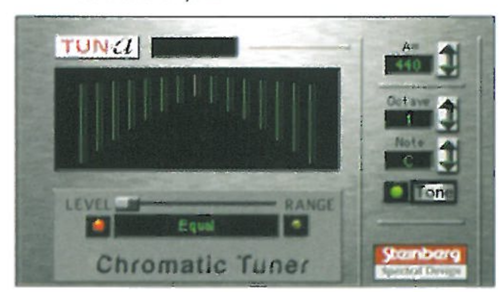
9/10

INICIALMENTE concebidos en plataforma Commodore en 1986, y rápidamente instalados en Atari ST con una primera versión del secuenciador Pro-24, el alemán Charlie Steinberg empezó a trabajar en su serie *Cubase* a partir de 1989. Las funciones de *Cubase* se aplican, en primer lugar, a diversas herramientas MIDI como, por supuesto, el Key Edit para la inserción de notas paso a paso, pero también en forma de lista (Event List) y de partituras (Score). El programa incluso dispone de herramientas automáticas de transformación de código MIDI, como el Logical Edit, y de ayuda a la composición con el Interactive Phrase Synthesizer. Rápidamente, a partir de 1990, el programa fue adaptado para Macintosh y dos años más tarde para PC. Era el nacimiento del audio. Así, el secuenciador MIDI tradicional puede gestionar pistas audio con el mismo programa. En una época en que la competencia es dura (*Cakewalk, Logic, Vision, Digital Performer*), *Cubase* sigue siendo el líder por la rapidez de sus desarrollos. Gracias al concepto VST, Steinberg impone *Cubase* como estándar, al tener la idea genial de abrir su programa y de insertar pequeños programas audiodigitales bajo el nombre de *plug-in*. Estas herramientas podrán transformarse en cualquier momento en programas de tratamiento audio que ofrecen filtrado, efectos y ecualización del sonido. Esta versión es una importante actualización de VST desde los recientes *updates*. El protocolo ASIO (Audio System Input Output), desarrollado por Steinberg para la comunicación con las tarjetas de sonido, es un logro perfecto a nivel de compatibilidad. Así, este driver permite ahora una gestión más autónoma de los recursos audio de la tarjeta. Destaquemos también que la mayoría de fabricantes de tarjetas de sonido integran su propio protocolo ASIO. Otra innovación notable: el concepto ReWire, que permite integrar secuencias creadas con ReBirth RB-338 (emulador de *basslines* TB303 y de cajas de ritmo TR). ■



● **VST en todo su esplendor.**

● **Key Edit MIDI Cubase. 3**



● **Plug-in Electro Fuzz.**

Los plug-in integrados

Desde la adquisición de VST y en el momento de su instalación, diversos *plug-in* se instalan automáticamente. Entre ellos, destaquemos: Choirus (efecto de modulación), Tun A-Chromatic Turner (control del afinado de un instrumento), Externalizer (mejora la escucha con cascos), Scopion (osciloscopio), Auto-Panner (desplaza el sonido entre los canales derecho e izquierdo), ESpatial! (efecto de reverberación), Electro Fuzz (simulación de la caja de distorsión), Stereo Echo (efecto de *Delay*), Stereo Wizard (ampliador de espacio estéreo), WunderVerb 3 (efecto de reverberación). ■

DJ System Pro 2.5

Por José A. Serrano



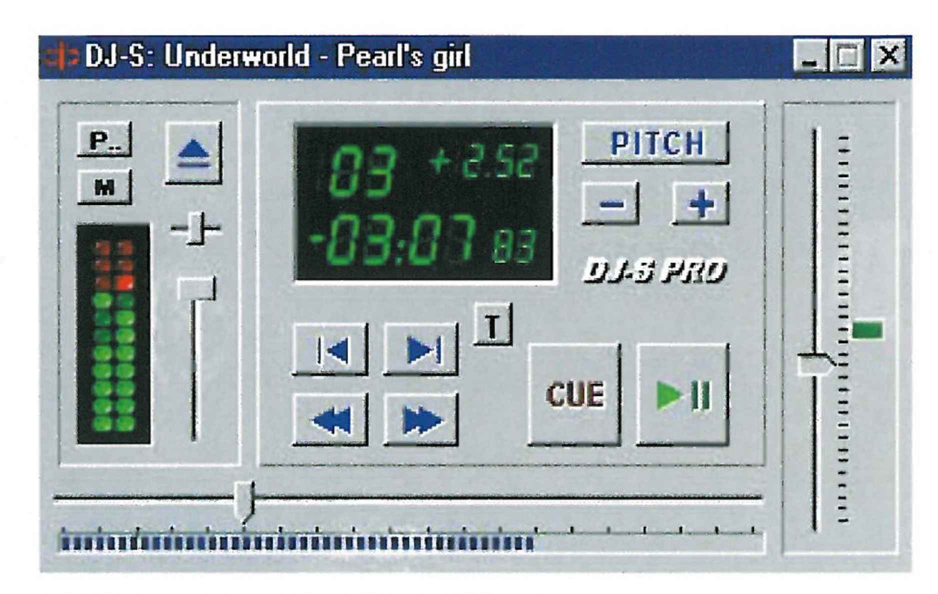
DJ-SYSTEM es un player desarrollado especialmente por y para diskjockeys (aunque cualquier usuario puede utilizarlo sin dificultades y pasar un buen rato) para utilizar un ordenador como si fuera un giradiscos o un reproductor de CDs. Así, DJ-System emula el reproductor de CDs *Denon DN2000F MkII* (un estándar habitual de las cabinas de diskjockeys en clubes y discotecas), tanto en aspecto como en comportamiento, y nos permite poder mezclar varios temas, escuchándolos todos simultáneamente a través del ordenador.

Para empezar una "sesión de mezclas", deberemos abrir más de una pantalla simultánea de DJ-S, para poder tener un panel para cada canción que vayamos a utilizar. Para cada panel abriremos un tema, en formato .WAV o .MP3, o bien seleccionaremos una lista de ficheros (o un fichero. MPU) si queremos encadenar o alternar temas con un mismo panel. Para comenzar la sesión, sólo nos queda ajustar en cada panel el volumen y la barra de *pitch*, es decir, la velocidad de reproducción (que se expresa en porcentaje respecto de la velocidad original del tema) que nos permitirá controlar los efectos de "ralentización" o "aceleración" de un tema que todos hemos podido alguna vez apreciar fácilmente en las habituales "versiones discotequeras" de canciones populares.

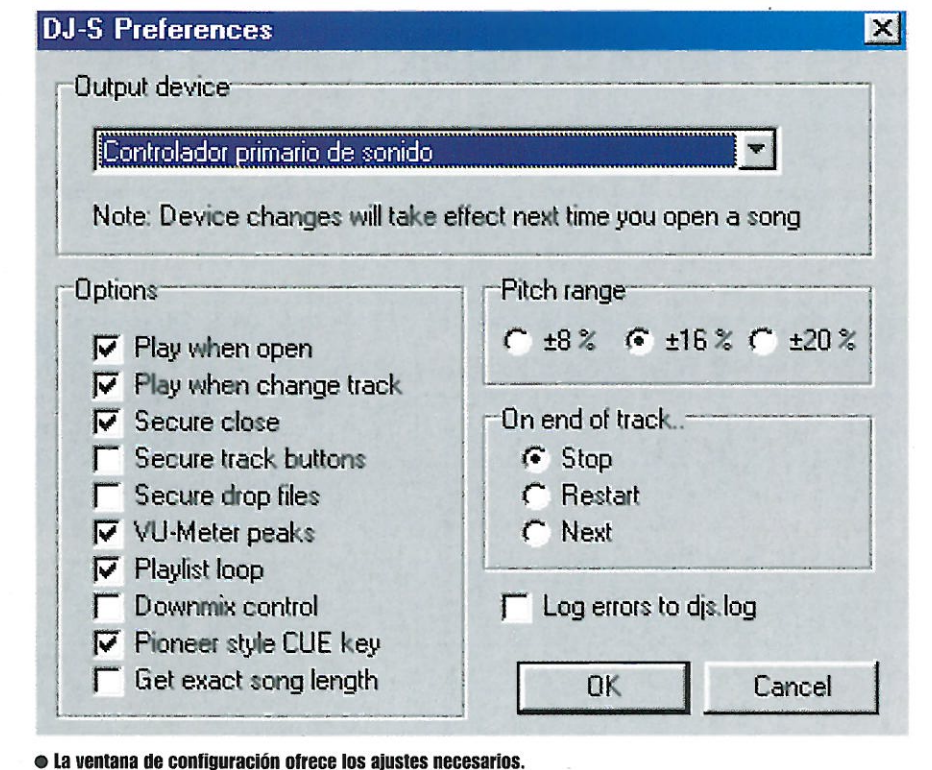
Una práctica sencilla con DJ-S sería, por ejemplo, mezclar dos temas de forma que cuando suene el estribillo del primero, escuchemos simultáneamente un fragmento de un segundo tema. Para ello abrimos un DJ-S y lo ponemos a sonar con el tema base; a continuación abrimos otro DJ-S donde cargaremos el tema a mezclar.

En el segundo tema, buscamos la posición exacta donde queremos que éste empiece a sonar, y pulsamos el botón *cue* para fijar esta posición. Ahora sólo tendremos que pulsar el botón *play* del segundo panel cuando se inicie el estribillo del tema base, con lo que escucharemos simultáneamente también el fragmento elegido para mezclar. Cuando acabe el estribillo, pulsamos de nuevo *cue* en el segundo tema para detenerlo y volver al punto de inicio fijado anteriormente.

Sólo tenemos que ir repitiendo el proceso de *play/cue* cada vez que se repita el estribillo del tema base, y habremos conseguido una mezcla simple. Combinando más paneles simultáneamente y modificando sobre la marcha el volumen o la velocidad de reproducción de un tema, podremos ir consiguiendo mezclas más complejas y logradas, dependiendo ya únicamente de la práctica, de la habilidad y del sentido del ritmo (¡y del humor!) de cada uno. ■



● DJ-System emula el reproductor de CD's Denon DN2000F MkII



● La ventana de configuración ofrece los ajustes necesarios.

INFO

Utilidad	Reproductor de ficheros de sonido
Autor	Edy
Tipo	Freeware
En el CD-ROM nº 2	\PCFUN\CREACION\SHAREWARE\DJSYSTEM25

SIMO TCI Pabellón 5. Stand 5026

WSKA Ediciones



NAMO Web Editor 3.0

WEB AUTHORTING

¡¡Interactividad total en su Web Site!!

- Web Sites dinámicos gracias al **soporte DHTML** y al **asistente Java Sript.**
- Generará animaciones, atributos en línea de tiempo, menús y botones interactivos,... **sin escribir una línea de código.**
- **Asistente para Publicar inteligente** (carga únicamente los cambios más recientes) similar a FTP.
- **Edición de tablas, multi-frame y mapas de imagen.**
- Utilidad de **animación GIFT**.
- Utilidad de **captura de pantallas e importación** de Web Sites.
- **Chequeo automático** de enlaces y archivos huérfanos.
- Editor WSYWYG de **ecuaciones matemáticas**.
- 70 plantillas predefinidas y cientos de clips art.



Paint Shop Pro 5.0

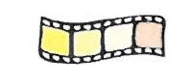


IMAGE EDITOR

¡Fácil edición de imágenes!

- **Paint Shop Pro 5.0 incorpora nuevas** funciones como: el comando **Deshacer** a múltiples niveles, que le permitirá deshacer sin limitaciones las modificaciones no deseadas.
- **Total compatibilidad** con multitud de **formatos gráficos** (Paint Shop Pro soporta los 40 formatos de uso más extendido).
- Paint Shop Pro trabaja con **capas** múltiples, tablas de **pinceles,** flexibles herramientas de **selección** y separaciones de canal **CMAN.**
- Incluye el programa **Animation Shop**, un potente **editor de gifts animados**. Especialmente indicado para la publicación Web.

ACTUALIZACIÓN COMPETITIVA. *14.500* PTS *87,14* €

Podrán acogerse usuarios registrados de versiones anteriores y de los programas: CorelDraw, PageMaker, I Photo Plus, Paint, Picture Publisher.

RedHand 99

RED HAND 99 **7.690** 46,20€

RED HAND 99 PRO **19.200** 115,40 €

REDHAND 99



SECURITY

¡Mantenga su Pc bajo control!

- Introduzca **seguridad en su PC,** limitando el acceso a sus programas y datos. **Protege carpetas y/o esconde programas.**
- **Controle la conexión a Internet**: desde el tiempo máximo de conexión, hasta limitar el acceso a ciertas direcciones.
- Red Hand se lanza al mismo tiempo que Windows y puede ser configurado de modo que **resulte totalmente invisible**.
- Recoge un **diario de actividad** en el que se inscriben todas las operaciones efectuadas en el PC .
- Permite **configurar Windows** de modo que únicamente aparezcan las aplicaciones escogidas por el administrador.
- La versión **PRO** permite su **utilización en red** y **administración remota**, entre otras características.

Distribuidores autorizados:



TEL: (902) 18-16-14



TEL: (91) 445-05-20



TEL: (900) 10-03-83



TEL: (91) 468-02-60

Micro Mailers

TEL: (93) 300-18-18



TEL: 900 18-03-63

Precios en pesetas antes de aplicar el IVA. Válidos hasta fin de existencias, salvo error tipográfico.



WSKA Ediciones. http://www.wska.com

Isla Alegranza, 6. Nv.35. Pol. Ind. Norte. 28700 S.S. Reyes. Madrid.

Tel: (91) 623 94 99
Fax: (91) 623 85 92

Los aviones navegan por Internet

Los aviones son los reyes de Internet. Desde los newsgroups a los sites Web, pasando por los mailing lists, están en todos los cielos. Pero, al fin y al cabo, no es nada sorprendente, porque hace tiempo que los pájaros mecánicos han vampirizado nuestros PC.

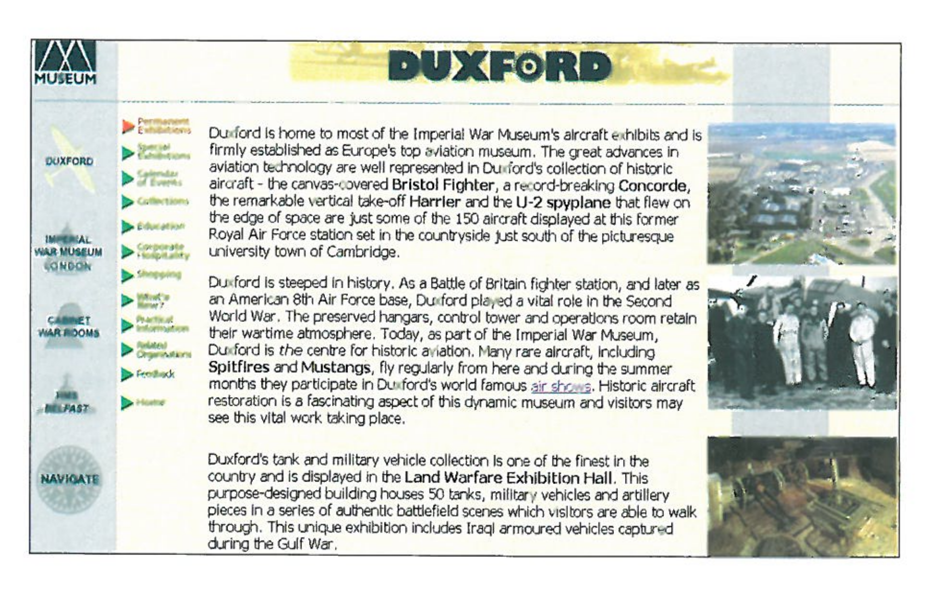
Aunque te busques el peor motor de búsqueda en la red, ten por seguro que será capaz de ofrecerte centenares, por no decir miles, de links referentes a aviones. Hay que decir que la historia de amor entre ordenadores y aparatos voladores es vieja, y actualmente evocamos con nostalgia los simuladores de alunizaje en la calculadora TI57, o de vuelo en 3D "alambre" en Atari ST. Pero desde aquella época, la técnica ha evolucionado de forma considerable y ha llegado la hora del realismo en la Web y en nuestros PCs.

Por eso hemos seleccionado algunos links para iniciarte en este apasionante mundo y también algunos sites, no necesariamente los más bonitos, pero que por su contenido útil, raro u original, merecen una visita. Cualquier búsqueda en la red necesita un buen motor y, aparte de los clásicos Alta Vista o Yahoo!, el mundo de la aviación tiene el suyo propio: Totavia (ver recuadro). Cualquiera que sea tu decisión y antes de





ir más allá, es imprescindible un mínimo de ambientación con Listen to JFK Airport Tower Live (http://realserver.brooklyn.cuny.edu:8080/ramgen/encoder/jfk.rm). Sí, sí, se trata de la torre de control del famoso aeropuerto Kennedy en Real Audio y en directo. Es una de las cosas un poco triviales, vale, pero impresionantes, que el Net te puede proporcionar. Si los aviones te interesan, es que también te gusta la historia, y existen numerosos sites con abundantes documentos que explican en detalle la epopeya aérea. Al igual que sucede con la mayoría de sites, es preferible entender el inglés. Para empezar, acuérdate de los grandes museos, el Smithsonian National Air and Space Museum Home Page (http://www.nasm.si.edu), el Canadian Warplane Heritage (http://www.warplane.com/hub.html), el United States Air Force Museum y el magnífico site inglés Imperial War Museum: Duxford (http://www.iwm.org.uk/duxford.htm). En cada ocasión, la excelencia de la presentación y la forma seria en que ha sido tratado el contenido nos recuerdan que en comparación, España, por desgracia, adolece de un serio retraso en Internet. Las tarifas aberrantes generan una pasividad cultural que se manifiesta en cada página. También merece la pena el site de la NASA Timeline (http://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/timeline.html). El período de la Segunda Guerra Mundial queda ampliamente cubierto, aunque con muchas páginas en inglés. Todos los sites son de gran calidad y proponen numerosos links: World War II (1939-1945) (http://www.cfcsc.dnd.ca/links/milhist/wwii.html), Zeno's Control



...established in 1995...
The Aviation Home Page
http://www.avhome.com
Your link to the world of aviation...

Splash Pic - Air Canada Boeing 747 - Rob Rindt

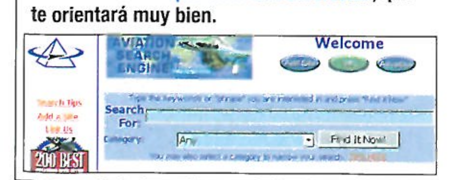
Welcome to The Aviation Home Page!
Our goal is for you to find what you're looking for quickly and easily. Feel free to leave your comments or add a link...please enjoy!
[--other awards--]

Tower: World War II Aviation Links (http://members.aol.com/zeno303/Pages/World_War_II_Aviation_Link.html), The Luftwaffe Homepage (http://home4.inet.tele.dk/mholm/index.htm), Bienvenue-Le Web de l'Aviation 39/45 (http://warbirds.decollage.org). Hay dos grandes sites más que no te puedes perder: uno dedicado a la aviación inglesa: la RAF Page (http://www.stable.demon.co.uk/raf.htm), y otro a la aviación japonesa, Japanese Aviation on Mark's Index (http://www.marksindex.com/aviation/aviation.html).
Respecto a los sites españoles, podemos destacar la página de Iberia (http://www.iberia.com), *nuestra* compañía aérea, que inció sus actividades en el año 1927, y que incluye contenidos sobre vuelos, tarifas, horarios y datos meteorológicos. Los más guerreros encontrarán saciadas sus ansias en el web

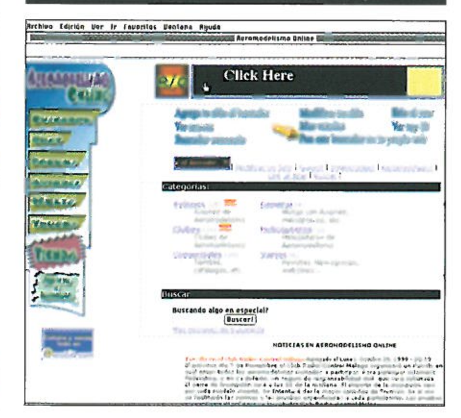
Los sites

TOTAVIA

Totavia http://www.search.totavia.com/ es EL motor de búsqueda en materia de aviación. Aquí hay links en abundancia, incluso tal vez demasiados. Los primeros links que encuentras están en inglés, por supuesto, y aunque es obvio que se han esfuerzos para eliminar vínculos hacia sites obsoletos, o incluso que ya ni siquiera existen, puedes tener algún chasco. Pero puedes ahorrarte este paso visitando directamente los sites que ya te despejan el camino, como por ejemplo Aeroweb: The Aviation Enthusiasm Corner http://www.aero-web.org/, Landings http://www.landings.com/aviation/html, y algunos sites de discusión que forman parte del mismo. Si lo que quieres es una selección detallada y el Aviation Home Page completo, entonces ve a http://www.avhome.com/, que te orientará muy bien.



AEROMODELISMO



www.aeromodelismo.net
¡Ya podemos ponernos a los mandos de un Boeing 747 o un Jumbo! ¡Un señor avión para nosotros solitos! Eso sí... a escala. En esta web podemos encontrar una multitud de recursos para desarrollar nuestra pasión por los aviones en miniatura: noticias, un fórum donde compartir opiniones con otros internautas aficionados por el aeromodelismo, un espacio para el chateo e incluso un buscador especializado en estos temas, de gran interés para encontrar piezas de repuesto o nuevos modelos para construir. Una de las virtudes de este site es su clara estructuración de los contenidos, donde podremos acceder a información sobre dónde encontrar material, los clubes repartidos por España o cómo contactar con las empresas especializadas del sector. Aeromodelismo.net también incluye un apartado dedicado a los helicópteros que funcionan con control remoto, una sección que complementa a la de los aviones en miniatura y que también tiene una gran acogida entre los aficionados al aeromodelismo.

ZEPPELIN LIBRARY ARCHIVE



Los aviones son un tema interesante, pero los zeppelines también merecen nuestra atención, ya que han tenido un papel relevante en la conquista del aire y en la historia de los videojuegos. Varios sites les están dedicados, como Zeppelin Library Archive http://www.ciderpresspottery.com/ZLA.html, que evoca la época gloriosa de los pioneros, la Primera Guerra mundial, así como su porvenir. Efectivamente, no está dicho que los zeppelines no saquen partido del desarrollo de Internet para facilitar la transmisión de datos en el perímetro de las grandes ciudades. Puedes ver los últimos modelos en esta galería http://www.zeppelin-nt.com/gallery.htm. Volviendo a la historia, podrás escuchar con emoción la narración, por parte de un testigo, de la catástrofe del Hindenburg http://www.realaudio.com/rafiles/ryy/hndnbrg.ram, o mirar el vídeo de la misma http://webfoot2.omsi.edu/sln/air/gallery/movies/hinden.mov. Tampoco dejes de visitar este site dedicado a la primera Guerra mundial http://www.worldwar1.com/arm010.htm, que ha reunido numerosas fotos y carteles, y cuyos links son muy pertinentes. Por último, existe un site danés, Tonder Zeppelin Base http://www.tonder-net.dk/zeppelin, traducido (por suerte) al inglés y al alemán, que contiene las últimas informaciones sobre el tema así como documentos raros.



del Ejército del Aire (http://mde.es/mde/ejercito/aire.htm) o en http://www.geocities.com/Cape Canaveral/Cockpit/2268, que ofrece una completa revisión de los aviones de combate más importantes de los últimos tiempos como el F-4 Phantom II y el F-14 Tomcat (ambos de EE.UU.) o el Eurofighter 2000 y el Tornado, dos aparatos que construye un consorcio europeo formado por España, Alemania, Italia e Inglaterra. Los apasionados de la historia podrán disfrutar viendo las fotos y los análisis sobre los aviones alemanes, británicos, estadounidenses o japoneses de la Segunda Guerra Mundial en http://habitantes.elsitio.com/naquito. Los aficionados a la aviación deportiva pueden realizar una pasada por la Real Federación Aeronáutica Española (http://www.sportec.es/www.fae), donde podremos saber el calendario de actividades y competiciones de aeronáutica deportiva, conocer los partes del tiempo o informarnos

Los sites

RUSSIAN AVIATION PAGE

La Russian Aviation Page está basada en Italia http://aeroweb.lucia.it/~agrtech/RAP.html. Se trata de un site absolutamente excepcional. A pesar de su papel desde la Segunda Guerra mundial, la aviación rusa es muy poco conocida. De modo que los centenares de links que podrás explorar resultarán muy enriquecedores, sobre todo ahora que Rusia está volviendo con fuerza a la escena internacional. Ya sea directamente o vía links, hay abundantes documentos de vídeo http://aeroweb.lucia.it/~agrtech/Movies.html y fotográficos http://www.clark.net/pub/royfc/ru_acft.html, que se actualizan periódicamente. De entre los links dedicados a la historia de la aviación rusa hay que señalar la página German and Russian Fighter Aces in Combat http://www.elknet.pl/bcross-rstar que despertará el Barón Rojo que hay en ti.

AEROSOFT



www.aerosoft-spain.com

Aerosoft es la sede web de la Central Española de Simuladores de Vuelo, que reúne toda la oferta existente en el mercado español sobre programas que reproducen lo que es estar a los mandos de estas aeronaves y convertirnos en pilotos por un ratito. Aerosoft ofrece lo más nuevo en cuanto a simuladores, su precio y la posibilidad de comprarlos desde la red: aquí podremos encontrar *Flight Simulator 2000* de Microsoft (en sus dos versiones, la estándar y la profesional), *Flight Unlimited 3* de Looking Glass, *Airline Simulator* de The Associates/Nomisoft o *Fly*! de Terminal Reality. En definitiva, la mejor selección de programas de vuelo actualmente disponible. Pero, como no sólo de simuladores vive el hombre, en Aerosoft también se ofrecen simuladores de combate para los más guerreros, escenarios virtuales trabajados hasta el último detalle y un lugar de accesorios como joysticks, aceleradores y controles de sistemas para cada uno de los programas. Todos estos elementos ayudarán a los jugadores a preparar el despegue y a tener un vuelo que reproduzca al máximo las situaciones que se dan en el cockpit.

AEROMUSEO



www.bcnet.upc.es/aeromuseo

La web de la Asociación de Amigos de la Aeronáutica (AAA) rebosa de información interesante sobre el pasado, presente y futuro de la aeronáutica en España. La AAA muestra en su página su adrenalítica pasión por todo lo que lleve dos alas y un tren de aterrizaje. Así en el Aeromuseo veremos varias fotos de los miembros de la Asociación en la torre de control del aeropuerto del Prat o en la rampa de lanzamiento del portaviones USS John Fitzgerald Kennedy. Una de las secciones más interesantes es la dedicada a Juan de la Cierva, uno de nuestros grandes creadores de la navegación aérea. Fue el inventor del autogiro y el papaíto del helicóptero, uno de los primeros aparatos que voló una cierta distancia a principios de los años 20 (su autogiro se elevó en 1923 en Getafe). Además, como muy bien nos recuerda la AAA, este creador cruzó el Canal de la Mancha y llegó desde Londres a París en 1928, realizando una hazaña similar a la del francés Blériot. En esta web verás los primeros y balbuce antes pasos de la aeronáutica hispana a principios de siglo.

sobre los últimos acontecimientos relacionados con la RFAE. Finalmente, una última página sobre conflictos contemporáneos: Military Aviation of ROC (http://www.geocities.com/Pentagon/2815). Existe otro site imprescindible: el de Jane's Information Group: News: Defence, geopolitical, transport and police information (http://www.janes.com). Cabe destacar que el anuario aeronáutico Jane's, auténtica biblia de los aviones de combate modernos, se puede consultar libremente en el servicio histórico del ejército del aire (castillo de Vincennes). Antes de acabar con algunos sites que ofrecen fotos, tienes que saber que también existen multitud de *newsgroups* dedicados a la aviación: news:rec.aviation.military, news:rec.aviation.ultralight, news:rec.aviation.piloting, news:rec.aviation.ifr... y también *mailing lists* apasionantes si no te asusta recibir correo: AirShip List (http://spot.colorado.edu/~dziadeck/airship.htm), General Model Airplane (http://www.rcairplanes.com), Aeromuseum-L (Majordomo@majordomo.cs.waikato.ac.nz)... Para acabar, te presentamos los sites de fotos o vídeos que más nos han llamado la atención (sin olvidar Landings, ver cuadro de Totavia): Dryden Research Aircraft Photo Gallery (http://www.dfrc.nasa.gov/gallery/photo/photoServer.html), Air Force Museum Foundation (http://www.intecon.com/museum/museum.htm), Headquarters AETC LG Aircrafts Images (http://www.logistics.aetc.af.mil/images/images.htm), Zeno's Warbird Video Drive-In (http://www.zenoswarbirdvideos.com). Podríamos hablar mucho más sobre este universo que despierta tantas pasiones, pero oye, no te quejes, que con estos links ya podrás viajar durante largas semanas. ■



Los sites

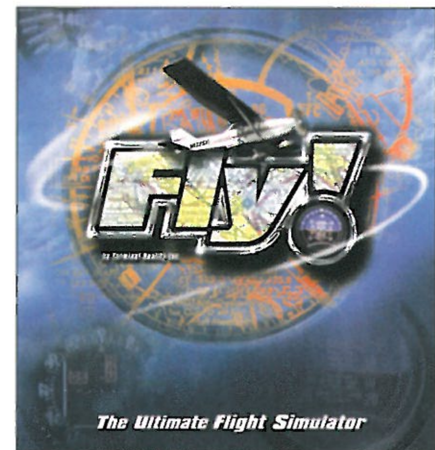
VUELO DEL "CUATRO VIENTOS"



www.arrakis.es/~jlwolf/index.htm

En junio de 1933, el capitán Mariano Barberán y el teniente Joaquín Collar emprendieron un vuelo que pasaría a la historia de la aviación en nuestro país. Barberán y Collar salieron de Sevilla en un Breguet XIX con el objetivo de aterrizar en México, previa escala en la isla caribeña de Cuba: en total, más de 8.000 Km de vuelo, buena parte de ellos sobre el Atlántico y sin repostar. El avión fue rebautizado como "Cuatro Vientos" por los cuatro propulsores del motor de la Hispano-Suiza, uno de los principales fabricantes de la época. Ésta había de ser la hazaña más importante de la aviación española, pero algo falló. En el tramo final del trayecto, de Cuba a México, los pilotos y el aparato desaparecieron misteriosamente y nunca más se supo de ellos. El accidente conmocionó a la opinión pública española. Esta página web recuerda a estos pioneros del aire con un completo relato del viaje, de las características técnicas del "Cuatro Vientos". Todo ello acompañado de unas fotografías de Barberán, de Collar y del Breguet XIX. Un homenaje a uno de los hitos de la aeronáutica de este país de principios de siglo.

THE ULTIMATE FLIGHT SIMULATOR



El simulador Fly www.iflyrtri.com de Take 2, lanzado este último verano, es una buena sorpresa, porque aunque muchos aficionados esperaban el nuevo *Flight Simulator 2000* de Microsoft o un *Flight Unlimited 3D* por fin ergonómico, pocos de ellos pensaban que el equipo de Termina Reality Inc. propondría un programa tan realista como éste. Con una imaginería de satélite idéntica a la realidad, unos instrumentos con un look ultrarrealista, y un comportamiento aún mejor que el producto de Microsoft (la gestión de las masas en el aparato ha sido tenida en cuenta), los puristas de la simulación deberían sentirse satisfechos. En esta primera versión: 9.500 aeropuertos, 5 modelos de avión y 5 zonas de vuelo con la reproducción de 50.000 Km2. El simulador, que por supuesto es compatible con Direct3D y Glide, te permitirá sobrevolar Los Angeles, Dallas-Forth Worth, Chicago y Nueva York con un realismo inigualado. El juego en red acepta a ocho jugadores.

NOUVELLES FRONTIERES



www.nouvelles-frontieres.es

Internet nos permite viajar cada vez mejor y no sólo en el sentido metafórico del término. La web española de Nouvelles Frontieres es un ejemplo bien claro de ello. Desde nuestro PC podemos planificar desde un *week end* hasta unas exóticas vacaciones. Nouvelles Frontieres.es presenta sus ofertas sobre viajes divididas en Ciudades Románticas (la mayoría de ellas europeas como Amsterdam, París, Venecia...), Playas Tropicales para los amantes del sol y la arena (Cuba, Costa de Marfil, Egipto, ...), Aventuras Alternativas para los aventureros (Birmania, Burkina Fasso, Irán...), Resto del Mundo (Argentina, Bolivia...) y las Ofertas disponibles, una sección especialmente atractiva. La información ofrece todo tipo de datos útiles como el tipo de hotel, la fórmula de cada viaje y... el precio. Además, se puede realizar una reserva *on line* rellenando un formulario, de manera que un agente de Nouvelles Frontieres contacta al cliente para concretar los términos. También podremos encontrar las direcciones y teléfonos de las oficinas distribuidas por España, además de las tarifas orientativas de vuelos.



De jueves a jueves

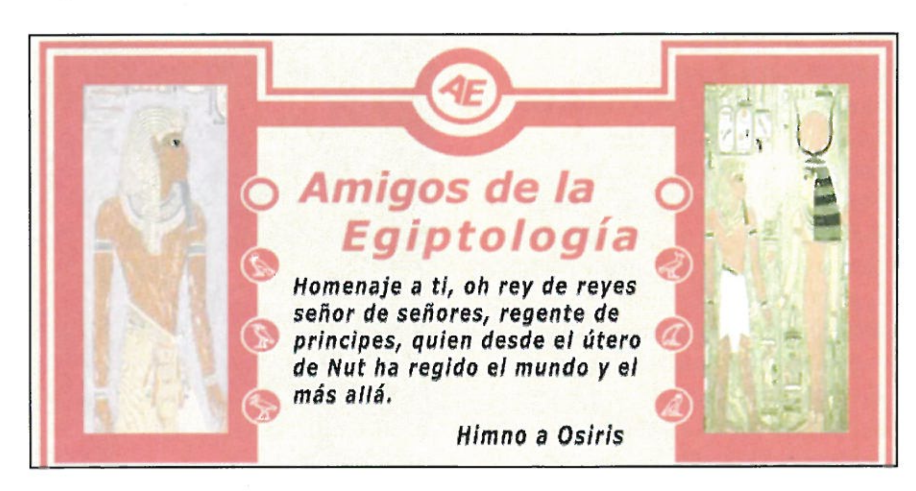
¿Quién no se ha reído alguna vez con las Historias de la "Puta Mili"? Pues ahora podemos acceder a ellas. Es la versión on-line de la única revista de humor que se edita en España sobre política, sociedad, deportes, etc. Sí, es "El Jueves", esa publicación que sale... los miércoles. Además, han recopilado un montón de chistes sobre varios temas como el extra de informática, donde podemos pasar buenos ratos. Y es que las desventuras del profesor Cojonciano navegando por "el" Internet no tienen desperdicio. Ideal para pasar un rato agradable.
www.el jueves.es

Argot periodístico

Es fácil encontrar la paja en el ojo ajeno pero, por una vez, la crítica era justa y lógica. Y además, en clave de humor. En la revista on-line *Gente Pez* (http://www.gentepez.com/articulos/porno/comunica/comunica.htm#arriba) se dan todas las ironías habidas y por haber. Se mofan de todo y de todos con un humor un tanto agrio a veces, con unas ilustraciones atrevidas y palabras un tanto malsonantes. Para ello tienen un completo equipo de almas pensantes que se esfuerzan en soltar la burrada más gorda. Del website, destacamos el artículo de un tal Vergara, que somete a sesión de sarcasmo el argot del periodista deportivo tipo. Es hora de decidir si la siguiente cuestión se acerca a la realidad: el que critica último, ¿critica mejor?
www.gentepez.com

Locos por Egipto

SI quieres viajar al antiguo Egipto sin moverte de casa, ésta es tu web. ¿Imaginas poder observar la misma panorámica de la que podrías gozar desde lo alto de una de las pirámides, pero en formato vídeo? Pues aquí podrás hacerlo, y además accederás a relatos sobre Egipto, como *La ciudad turquesa*, a temas de cultura general sobre este fascinante país, al calendario y a la medicina de antaño en aquel lugar, o a los templos de Karnak y Luxor, entre otros. A nivel de diseño, todo ello va aderezado con numerosos recursos y fotografías del arte heredado de la antigua cultura egipcia.
Esta página te la ofrecen los Amigos de la Egiptología. En su fórum hay mensajes de todos los niveles, pues participan en él desde especialistas en la materia hasta simples aficionados. También hay un *ring* de websites sobre egiptología, en el que puedes incluir tu propia página.
Si lo que quieres es visitar virtualmente Egipto, conéctate a "imágenes", donde hay 32 fotos ampliables, o a "vídeo".

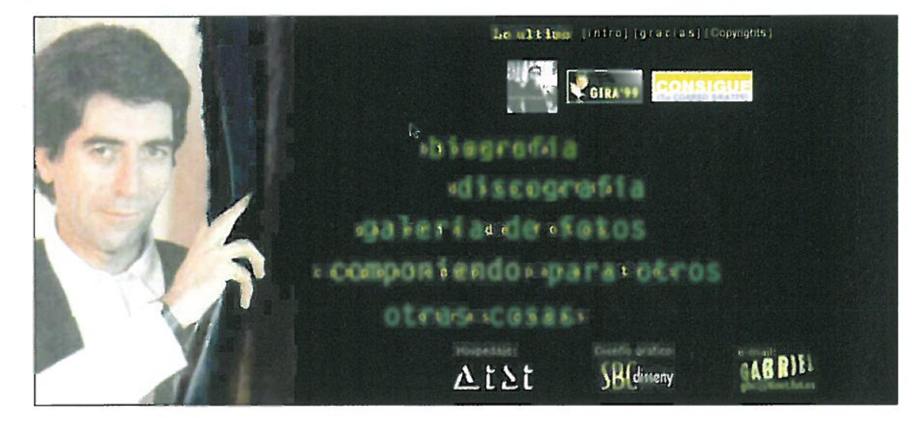


En éste podrás vislumbrar los paisajes más espectaculares de Egipto desde puntos de vista privilegiados, como el vértice superior de la pirámide de Keops, dar tranquilos paseos por el interior de la construcción o comtemplar el inmenso Sáhara visto desde la Esfinge.
Si tu pasión por este país va más allá, en Internet también puedes encontrar información sobre una raza felina descendiente directa de los gatos que vivían en el antiguo Egipto: los Mau. Están en www.geocities.com/Heartland/Garden/4000/AIME_sp.htm. Y si quieres saber cómo se escribe tu nombre en jeroglíficos, conéctate a www.ciudadfutura.com/tarot/nomjer.htm. ■

Nombre del site
Amigos de Egipto
Dirección
www.egiptologia.com

Y nos dieron las diez...

PÁGINA biográfica y discográfica del cantautor Joaquín Sabina.
Son tantas letras rocambolescas y tantas melodías pegadizas, y desde hace tantos años, que uno ya ni recuerda cuándo fue la primera vez que escuchó la voz rota de Joaquín Sabina. Y hemos estado mirando, por curiosidad, desde cuándo canta Sabina. O desde cuándo fuma. Y lo hemos encontrado, pero no os lo diremos. En esta página podéis disfrutar de todo lo que se puede explicar sobre él, y lo que no compila el webmaster, seguro que está en la docena larga de enlaces que recomienda en la sección "Otras Cosas". ¿Y qué tiene de divertido este website? Pues lo de todas aquellas anécdotas admirables, vividas intensamente, entre escenario y escenario. Por ejemplo, su biografía cuenta que Sabina empezó a escribir canciones a mediados de los 70 y que actuaba en un bar llamado Mexicano-Taverna, donde una noche actuó ante el ex-beatle George Harrison, que celebraba su cumpleaños. Sabina le dedicó una canción de felicitación y Harrison le dio una propina de

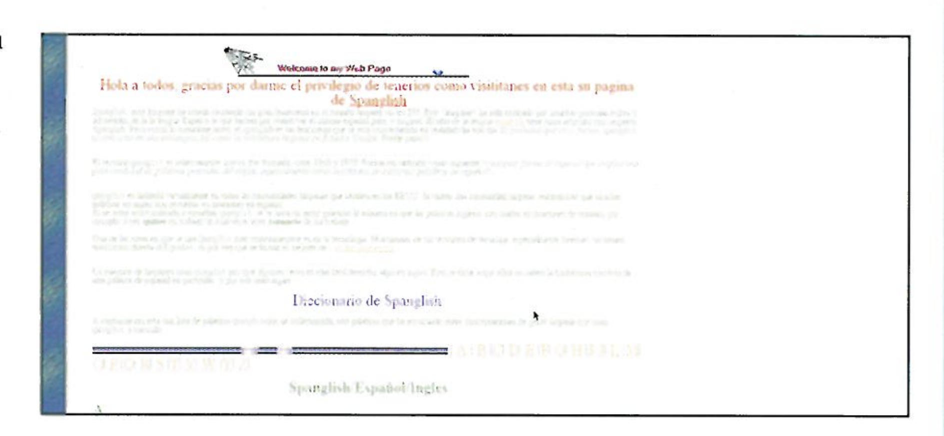


cinco libras esterlinas. La página recuerda muchas otras viviencias, como que su padre, comisario, recibió la orden de detenerle durante el estado de excepción de 1968, época en que Sabina estudiaba Filología románica en Granada. La discografía se extiende desde 1978 hasta nuestros días, con aquel álbum de estreno que se tituló *Inventario*, hasta el *19 días y 500 noches*, editado en 1999. ¿Y sobre sus letras? Pues este website las presenta todas. Para acceder a ellas, hay que ir a Discografía y escoger uno de los 14 álbums que ha publicado el cantautor, o entrar en "Otras Cosas". En esta sección también están disponibles cinco canciones en formato MIDI, y una lista de correo de admiradores de Sabina que se llama "El templo del morbo". No faltan unas cuantas canciones en forma de acordes, para los que gustan de rascar la guitarra española. ■

Nombre del site
Página dedicada a Joaquín Sabina
Dirección
www.aisi.es/usuaris/sabina/

El verdadero nombre del mouse

¿MOUSE o ratón? He ahí la cuestión. Pero a estas alturas no estamos como para entrar en debates lingüísticos. Sólo queremos presentaros la ocasión de aprender un buen número de expresiones de lo más divertidas, a la vez que un tanto ridículas, tomadas de un idioma ni mejor ni peor, sino diferente: el *spanglish*. ¿Y qué es eso? Pues es la mezcla del inglés y del español, muy utilizada por la gente que vive cerca de los EEUU (Puerto Rico, etc.), o incluso dentro de los propios *esteits*. Y tampoco nosotros podemos acusar a los *spanglishablantes* de torturar a la lengua castellana, ya que cada día nosotros mismos adoptamos más palabras anglosajonas en nuestro *idiolecto*. Por ejemplo, y sin ir más lejos, el *mouse* del *pecé* (mouse por ratón y pecé por ordenador personal). Y no digamos del *i-mel*, así pronunciado casi siempre, en vez de correo electrónico. Es verdad que desde España este fenómeno se vive de un modo menos cercano, pero no podemos negar la influencia del idioma más universal de los últimos tiempos (aunque el más hablado sea el chino).

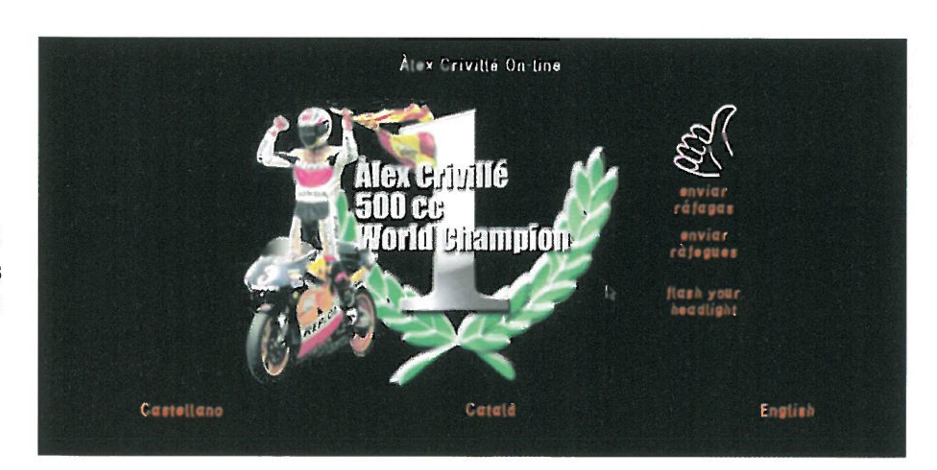


De todos modos, aún estamos lejos, esperamos que muy lejos, de decir que "mi carro no *stopea* porque los *brekas* están mal", o que por las noches nos tomamos "un *glasso* de leche antes de acostarnos", o que alguien nos grite "*watcha* por dónde caminas!!" cuando vamos despistados. Todo esto y mucho más se encuentra en este web, de creador anónimo, cuya pretensión es poner al alcance de todos los mortales un diccionario de *spanglish*. También hay un apartado específico de *spanglish* virtual, pero no pudimos acceder por problemas de sobrecarga en la red (¡qué raro!) o algo así. Hemos de confesar que no entendimos ni una palabra del mensaje de pantalla: ¡¡estaba en inglés puro!! ■

Nombre del site
Spanglish
Dirección
http://members.tripod.com/~nelson_g/spanglish.html

Crivillé: el número uno en la red

EL campeón del mundo de motociclismo de 500 cc está en todas partes: prensa, revistas, televisión, radio... Y mientras él se olvida de las celebraciones y se va a trabajar a Japón para mejorar la moto de cara al próximo año, o se somete a una operación quirúrgica para recuperar movilidad en su mano lesionada, el resto de los mortales pretendemos saber de su vida, de sus triunfos y de sus objetivos. Hemos encontrado una página web que hará las delicias de los aficionados al piloto catalán, pues en ella hallarán docenas de fotografías, datos biográficos, transcripciones de entrevistas recientes y antiguas, etc. Además, también hay una tienda virtual de productos relacionados con Àlex Crivillé. De hecho, entre todos los clientes de este *e-shop* está previsto sortear un casco firmado por el nuevo campeón. Otra faceta interesante del website es la lista de felicitaciones. Algunas son muy divertidas. Cada cual puede añadir la suya. También hay sección de noticias, e-mail, enlaces, biografía y, ¡atención!, un apartado dedicado al equipo que está detrás de los triunfos y derrotas del gran campeón. ¡De ellos no se han olvidado! En general, es un website de cuidado diseño, pero práctico al mismo tiempo. Sobre las fotografías de la galería, destacan las de competición, tanto de 1998 como de 1999. También las acompañan declaraciones previas y posteriores al triunfo en Brasil. Y los que desean ver imágenes de su debut, que le den un clic a la galería de fotos antiguas. Se trata de una fotografía de 1985. Àlex Crivillé tenía entonces sólo 15 años...¡y ya competía entre los mejores! De los enlaces que contiene el website, destaca el de su club de fans: www.crivillé-fansclub.com. El resto son de las marcas comerciales que patrocinan al equipo de Crivillé, que no son pocas. ■



Nombre del site
Página dedicada a Àlex Crivillé
Dirección
www.alexcriville.com



Barriga cervecera

Con moderación, por supuesto. Pero, ¿es realmente sana la cerveza? Y aquel tópico de barriga cervecera ¿es cierto? Rebosantes de curiosidad, hemos buscado en la red una página seria, científica, sin ánimo comercial, para que nos aclarase esta duda existencial. En concreto, en http://www.cervezaysalud.org/html/estudios.htm, hay varios estudios publicados, todos ellos con base científica, sobre los beneficios de tomar cerveza. Habrá cosas difíciles de entender, pero lo básico sí es accesible a mentes sencillas que sólo buscan para quitarse de encima a los aficionados a los zumos y las bebidas licuadas sin alma ni espíritu. Eso sí, siempre con moderación.

www.cervezaysalud.com

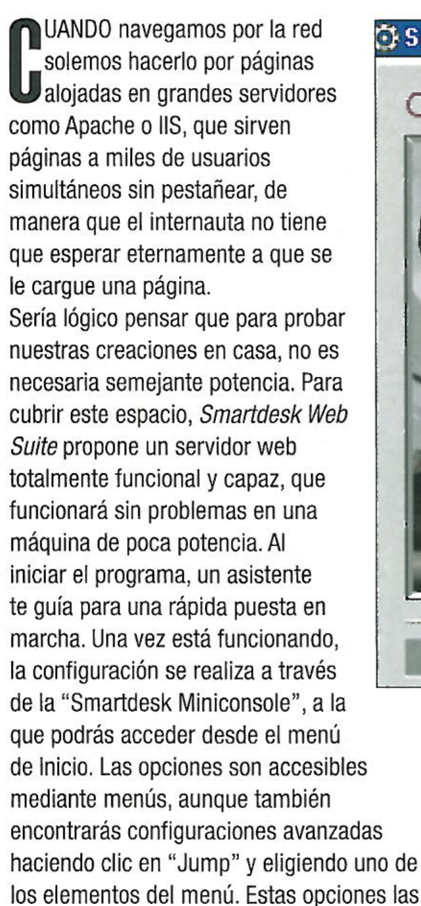
El hijo del Tute

Nunca habíamos oído hablar de un juego de naipes llamado así: Guiñote. Al verlo en el buscador, sentimos curiosidad. "¿Qué será?". Se ve que es un juego ideal para cuatro participantes, distribuidos en dos parejas. Y que es una variante del Tute. Y del resto, ni idea, pues no tuvimos paciencia para leer todas las instrucciones. ¡Y luego hay gente que dice que es complicado navegar por la red! ¡Nos quedamos con un problema de física cuántica! No se lo tome a mal José Luis Román, autor del web, que dedica una nota a quien más le ayudó a confeccionar el manual on-line, Jesús López. Ambos, apasionados de los naipes, se supone.

www.usuarios.com/ib306275/guiñote/guiñote.html

Smartdesk Web Suite





CUANDO navegamos por la red solemos hacerlo por páginas alojadas en grandes servidores como Apache o IIS, que sirven páginas a miles de usuarios simultáneos sin pestañear, de manera que el internauta no tiene que esperar eternamente a que se le cargue una página.
Sería lógico pensar que para probar nuestras creaciones en casa, no es necesaria semejante potencia. Para cubrir este espacio, *Smartdesk Web Suite* propone un servidor web totalmente funcional y capaz, que funcionará sin problemas en una máquina de poca potencia. Al iniciar el programa, un asistente te guía para una rápida puesta en marcha. Una vez está funcionando, la configuración se realiza a través de la "Smartdesk Miniconsole", a la que podrás acceder desde el menú de Inicio. Las opciones son accesibles mediante menús, aunque también encontrarás configuraciones avanzadas haciendo clic en "Jump" y eligiendo uno de los elementos del menú. Estas opciones las verás en un navegador, con lo cual es posible gestionar tu servidor desde cualquier ordenador con un simple navegador.
Esta aplicación es ideal para los que se inician en el desarrollo de webs y no quieren complicarse la vida con servidores avanzados. Su sencillez de uso y facilidad de configuración harán de *Smartdesk Web Suite* una herramienta indispensable en sus ordenadores. Y por si quieres su web: www.danagateway.com/websuite. ■



INFO

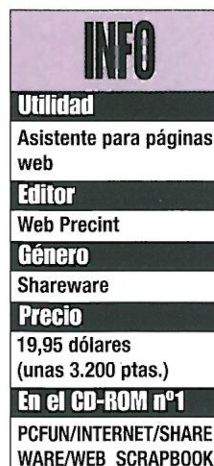
Utilidad
Servidores Web
Editor
Smartdesk
Género
Shareware
Precio
100 $ (unas 16.000 ptas.)
En el CD-ROM nº1
\PCFUN\INTERNET\SHAREWARE\SMARTDESK



Web Scrapbook

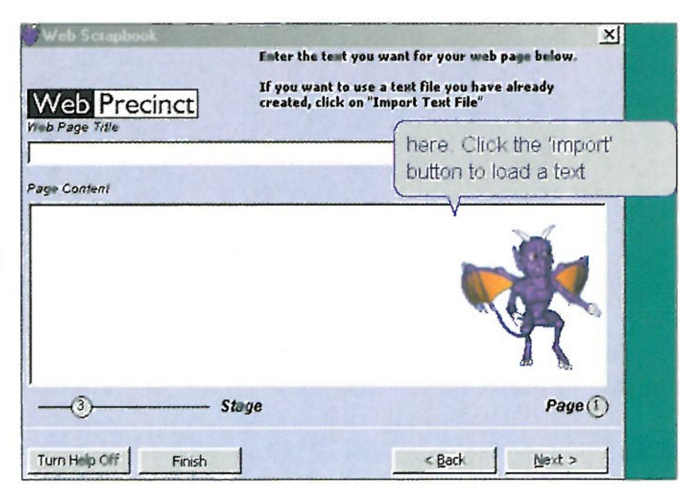


MUCHAS veces habrás intentado crear tus propias páginas web. Normalmente la tendencia de los principiantes en materia de diseño es utilizar herramientas de creación más o menos avanzadas que sólo son válidas para los que ya conocen bien el lenguaje HTML. Éste sería el caso de *FrontPage* de Microsoft, *Dreamweaver* de Macromedia o *HotMetal* de Softquad, por citar tres ejemplos de los más populares actualmente disponibles. El problema que encuentran los noveles con este tipo de aplicaciones es que no saben cómo utilizar toda la potencia que realmente ofrecen para el diseño en Internet, y eso convierte lo que comenzó con la ilusión típica que produce una nueva actividad en una experiencia frustrante y que, al final, se deja de lado. Así, lo que había de ser una espectacular sede web personal acaba en agua de borrajas.
Para evitar esto, *Web Scrapbook* te propone crear en pocos minutos una página web siguiendo las indicaciones de un simpático asistente en forma de diablo y en sólo ocho pasos. El resultado final será algo espartano para el experto navegante electrónico, pero el objetivo de este programa es ayudar al no iniciado a crear webs de la manera más sencilla posible y esa finalidad la consigue. *Web Scrapbook*, que nos acercará un poco más al mundo de la red. O sea que si quieres adentrarte en este apasionante mundo y eres de los que quieren ver resultados YA, ésta es tu oportunidad. ■



INFO

Utilidad
Asistente para páginas web
Editor
Web Precint
Género
Shareware
Precio
19,95 dólares (unas 3.200 ptas.)
En el CD-ROM nº1
PCFUN/INTERNET/SHAREWARE/WEB_SCRAPBOOK



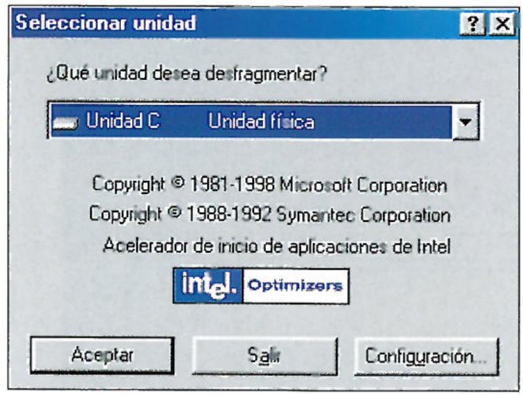
Mantenimiento del disco duro

Los nuevos discos duros ofrecen grandes prestaciones y no son muy caros, pero no es una razón para prescindir de su mantenimiento. ¿Cómo prevenir sus fallos? ¡Hoy vas a transformarte en personal de mantenimiento!



DESDE hace 18 meses, el precio de los discos duros ha caído en picado. Ahora ya es posible equipar los PCs con un disco de más de 10 Gb por menos de 30.000 ptas. Y no estamos hablando de productos *no-name*, sino de discos de grandes marcas (Quantum, IBM, Western Digital, etc.). La aparición de estos nuevos materiales de precio asequible se ha visto acompañada, además, por un sensible aumento de calidad. Un progreso bienvenido, tanto por la longevidad de los discos como por sus prestaciones globales. Pero aunque la técnica haya sufrido una evolución que nos es favorable, no por eso hay que descuidar el mantenimiento del material, so pena de averías repentinas con consecuencias a menudo muy graves. Efectivamente, está en juego el almacenamiento de los datos. Al utilizar un disco duro nuevo, las prestaciones suelen ser excelentes, pero al cabo de unas semanas, o incluso menos (todo depende del tamaño y del número de ficheros que manipulas y almacenas), ya se manifiestan los primeros síntomas de lentitud de tu ordenador.





● **Pantalla inicial de desfragmentador de disco.**



Este problema no tiene nada que ver con la calidad del disco ni con una próxima avería, sino que es el resultado de una fragmentación que pesa cada vez más en el disco. Se trata de una dispersión de datos en tu disco duro relacionada con el sistema de archivos FAT. Para resumir de forma sencilla, digamos que los ficheros son almacenados en pequeñas partes en los sectores concéntricos del disco duro.

La primera vez, el sistema posiciona las porciones de ficheros una detrás de la otra. La FAT conserva una huella de la dirección de la primera parte. A continuación, al final de cada trozo se encuentra la dirección de la parte siguiente y así sucesivamente hasta al final del fichero. Al borrar los ficheros, se crean agujeros entre los bloques de datos. Windows intenta taparlos, pero es casi una misión imposible. Y rápidamente, un fichero puede hallarse disperso por el disco duro. Así, su activación resulta más lenta, puesto que la

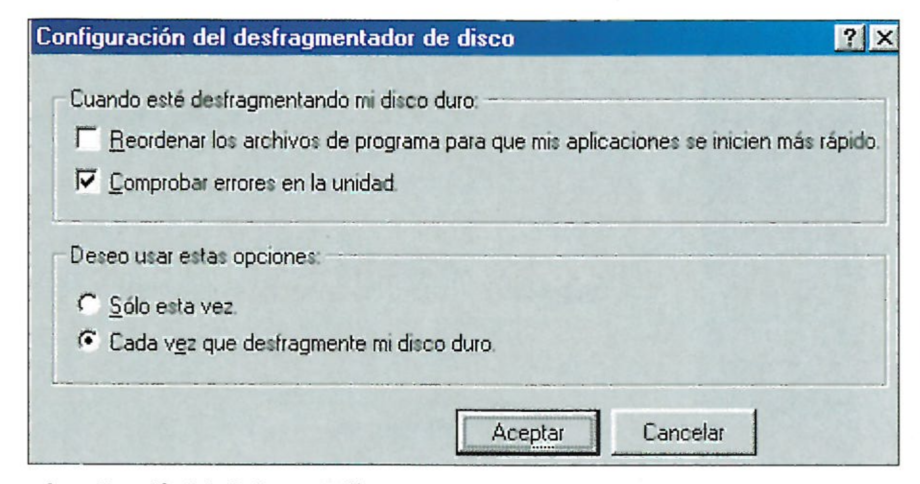


General
11.115 archivos, 1.247 carpetas
Tipo: Múltiples tipos
Ubicación: Todos en C:\
Tamaño: 1,44 GB (1.554.998.298 bytes), 1.582.759.936 bytes

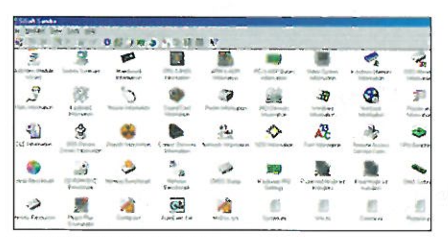
● **Los ficheros a veces son miles.**



● **El desfragmentador en las herramientas del sistema.**



● La configuración de la desfragmentación.

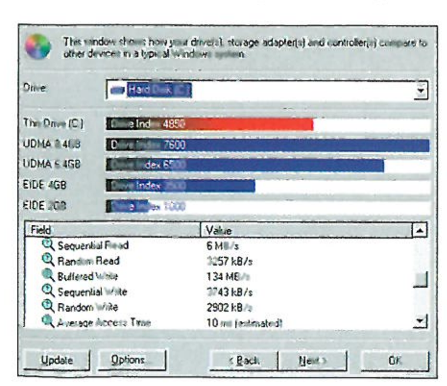


● La herramienta Sandra.

cabeza tiene que posicionarse en cada porción para cargarla en la memoria. Imagínate el problema cuando los ficheros así repartidos por todo el disco suman cientos o miles.

Las herramientas caseras

Por suerte, Windows 98 dispone de una utilidad de desfragmentación accesible desde la pestaña "Herramientas" de la ventana "Propiedades" del disco afectado, o bien a partir del comando "Programas>Accesorios>Herramienta del sistema>Desfragmentador de disco". Sin embargo, todavía existen algunos miembros de la "vieja escuela" que prefieren iniciar la operación a partir de parámetros *vía* el comando "Ejecutar". Así puedes desfragmentar tus discos duros (todos) con **Defrag/all**, o limitar la desfragmentación a la memoria libre con el parámetro **/q**.

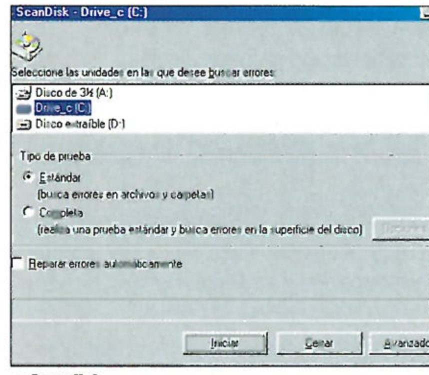


● La utilidad Sandra98 revela el efecto de la herramienta desfragmentadora.

Con **/concise**, te beneficiarás de una visualización, aunque sin detalles, de la progresión de la operación, mientras que **/detailed** te proporcionará datos complementarios. Para terminar, **/noprompt** iniciará la desfragmentación de forma autónoma, sin entradas adicionales de comandos. Habiendo hecho esta puntualización para excéntricos, iniciarás principalmente el procedimiento siguiendo el esquema clásico citado anteriormente.

La función de la herramienta desfragmentadora de Windows consistirá, por tanto, en ordenar el caos existente en el disco. Y eso lo hará juntando las distintas partes de un fichero en un único conjunto, que será más fácil de utilizar por el sistema y por las aplicaciones. Tras haber pasado por el filtro los bloques de ficheros, el desfragmentador utilizará un espacio libre del disco para reconstituir la integridad de un fichero.

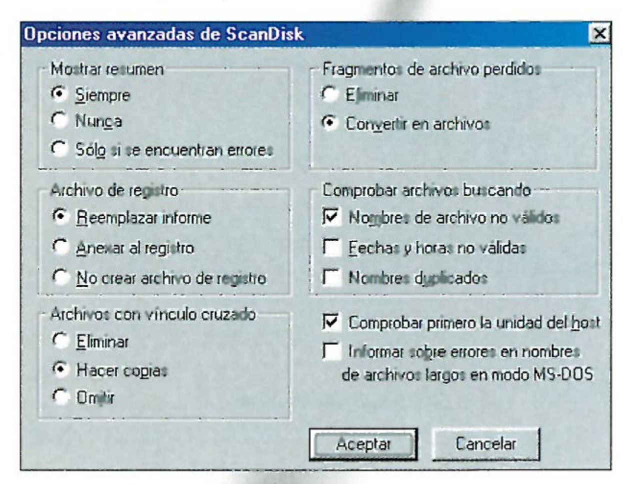
A continuación, los bloques serán reescritos en el disco de forma homogénea, liberando, de paso, algo de espacio. Sin embargo, hay



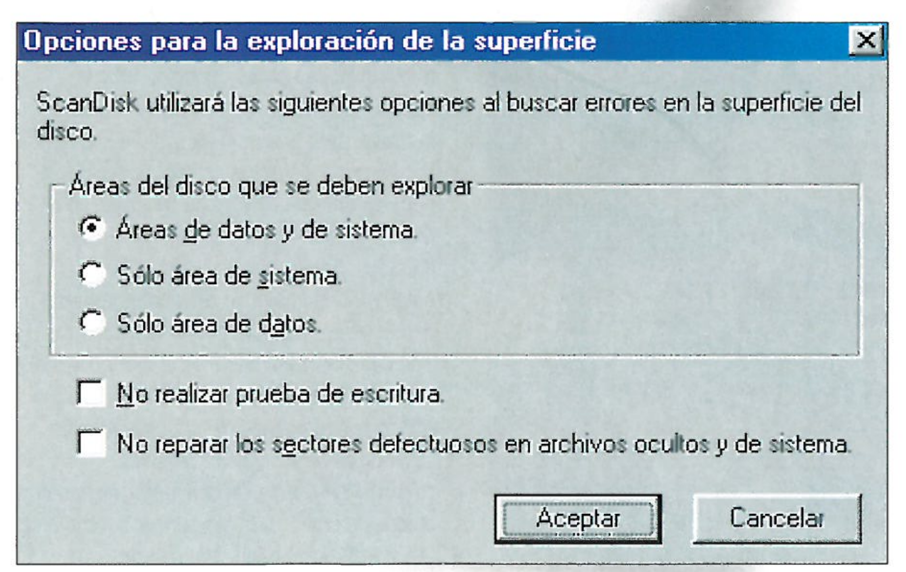
● Scandisk.

que observar que la desfragmentación no es absoluta. No olvides que no todos los ficheros son móviles en el disco duro y, por ejemplo, los ficheros en modo sólo lectura, ya sean de sistema o con el atributo "caché", no se verán afectados (lo mismo ocurre con el fichero CFV relacionado con los datos de un lector comprimido). El proceso de desfragmentación en sí puede durar entre varios minutos y algunas horas, según el estado de tu disco, que saldrá más eficaz de esta prueba, al menos durante un





● Todas las opciones de Scandisk.

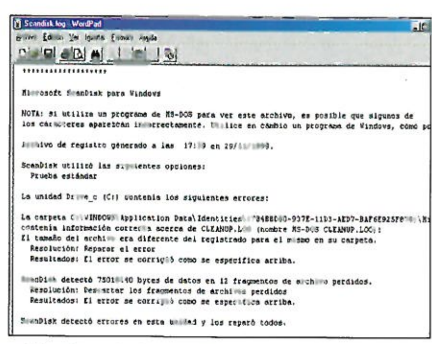


● Ten el cuenta el tiempo de que dispones.

tiempo, puesto que el fenómeno de fragmentación es inherente a la manipulación de ficheros.

Ojo, no te equivoques de opciones

Sin embargo, siempre es posible determinar las modalidades de acción del desfragmentador eligiendo los parámetros correctos. Pero estos últimos son limitados. La ventana "Configuración del desfragmentador de disco" te propone en primer lugar "Reordenar los archivos de programa" para que las aplicaciones se inicien más rápido. Esta propuesta puede resultar útil, pero la experiencia demuestra que es mejor evitarla en los nuevos PC cuyo disco está poco ocupado, porque a menudo se obtiene el efecto inverso. Es aconsejable esperar unos seis meses antes de pensar en ello. Efectivamente, para realizar esta operación, Windows va a clasificar los programas que utilizas con más frecuencia para optimizar su inicio. Pero en ningún momento intervendrá en la optimización del espacio en el disco. La no elección de esta opción, cuyo interés está limitado a los que



Scandisk.log - WordPad

Archivo Edición Ver Insertar Formato Ayuda

Microsoft ScanDisk para Windows

NOTA: si utiliza un programa de MS-DOS para ver este archivo, es posible que algunos de los caracteres aparezcan incorrectamente. Utilice en cambio un programa de Windows, como p[illegible]

Archivo de registro generado a las 17:[illegible] en 29/[illegible].

ScanDisk utilizó las siguientes opciones:
Prueba estándar

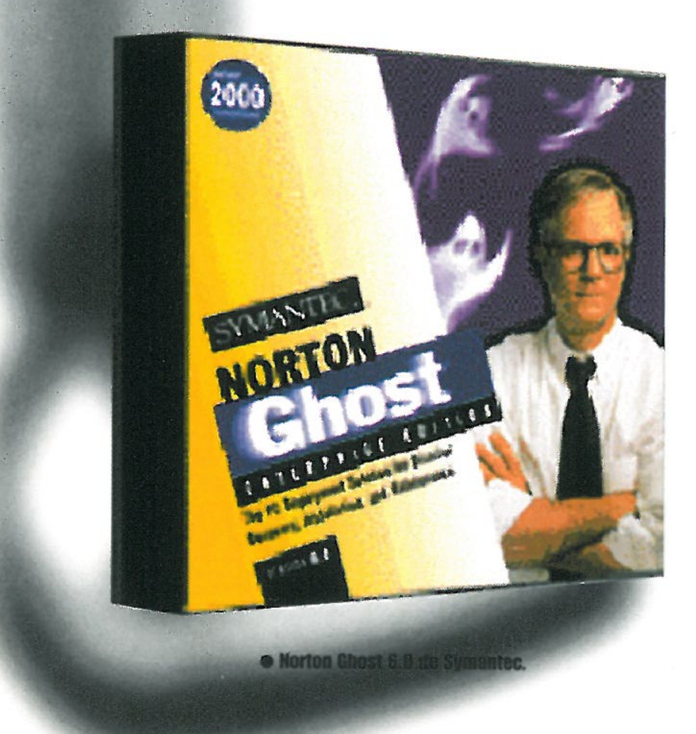
La unidad Drive_c (C:) contenía los siguientes errores:

La carpeta C:\WINDOWS\Application Data\Identities\{[illegible]-937E-11D3-AED7-BAF6E925F[illegible]
contenía información correcta acerca de CLEANUP.LOG (nombre MS-DOS CLEANUP.LOG):
El tamaño del archivo era diferente del registrado para el mismo en su carpeta.
Resolución: Reparar el error
Resultados: El error se corrigió como se especifica arriba.

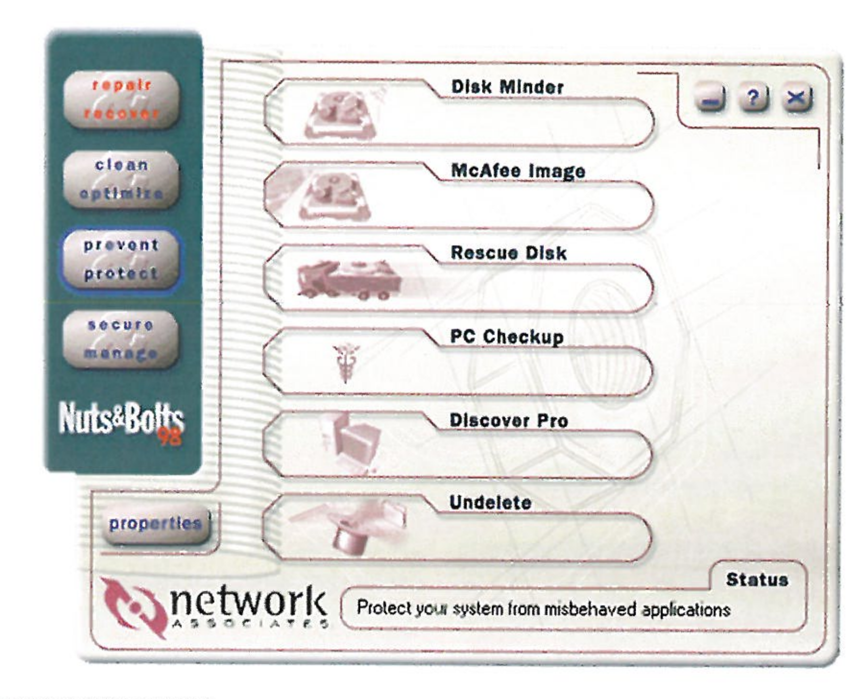
ScanDisk detectó 7501[illegible]40 bytes de datos en 12 fragmentos de archivo perdidos.
Resolución: Desechar los fragmentos de archivo perdidos
Resultados: El error se corrigió como se especifica arriba.

ScanDisk detectó errores en esta unidad y los reparó todos.

● **El registro de Scandisk.**



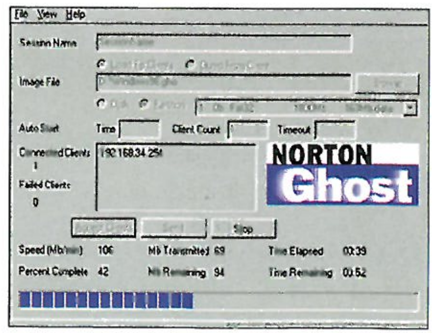
● **Norton Ghost 6.0 de Symantec.**



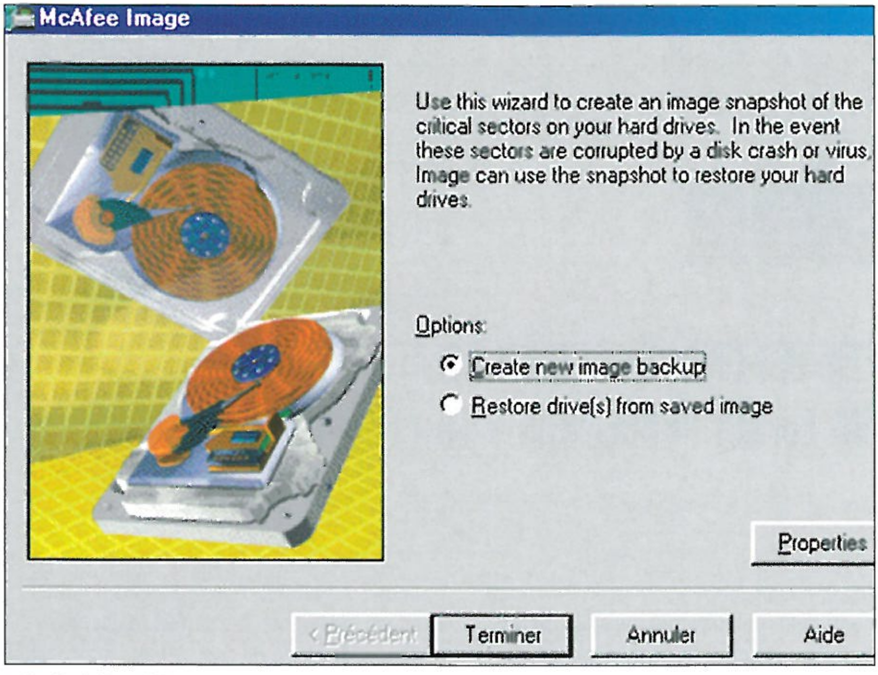
● **Nuts & Bolts de McAffee.**

sólo utilizan una pequeña parte de sus programas, te permitirá realizar una desfragmentación tradicional. La segunda opción, "Comprobar errores en la unidad", iniciará un rápido y superficial *Scandisk* antes de la desfragmentación, acción vital para poner de manifiesto eventuales errores. Finalmente, tienes la posibilidad de precisar con "Deseo usar estas opciones" si la configuración que acabas de crear tiene que aplicarse a todas las futuras desfragmentaciones o sólo a esta. Una última cosa: si aparecen problemas, como una desfragmentación de duración no habitual (más de una hora y media por Gb de disco duro), es posible que algunos programas hayan quedado activados en el momento de iniciar esta herramienta, forzando esta última a retomar la operación desde el principio. Acuérdate de cesar todas tus actividades antes de iniciar una desfragmentación. Lo ideal es iniciarla por la noche para que esté lista al día siguiente. Pero a pesar de estos esfuerzos, no estás necesariamente a salvo de un *crash* en el disco. A veces basta con unos ficheros dañados. Para prevenir este tipo de catástrofe, la actividad del desfragmentador tiene que ser asistida por la herramienta *Scandisk*. Su función no es luchar contra el caos que puede reinar en los ficheros, sino contra las anomalías físicas. Esta función también es accesible *vía* el menú "Inicio>Programas>Accesorios>Herramientas del sistema". El inicio genérico (*Scandisk* standard) permite la búsqueda de problemas al nivel de carpetas y de ficheros. Además, con la configuración avanzada, tienes la facultad de definir las actitudes del programa frente a los defectos identificados.

En caso de repetidas dificultades, no dudes en activar la opción "Mostrar resumen", que te facilitará un estado de los problemas detectados (pero no la actives si *Scandisk* corresponde a una tarea automatizada, so pena de interrupción en el momento de la aparición de este balance; mejor optar por el archivo de registro). En el caso de un sistema con pocos problemas o sin ellos, el archivo de registro con la opción Anexar al registro será la mejor configuración. Así, un resumen de las operaciones quedará almacenado en C:\scandisk.log y se sumará automáticamente al resumen del *Scandisk* anterior. La cuestión de los "Archivos con vínculo cruzado" puede ser abordada de dos maneras. Estas informaciones problemáticas pueden ser grabadas en un fichero o borradas. Nosotros solemos utilizar la segunda solución, pero hay que tener en cuenta la naturaleza de los datos



● **Restauración del sistema.**

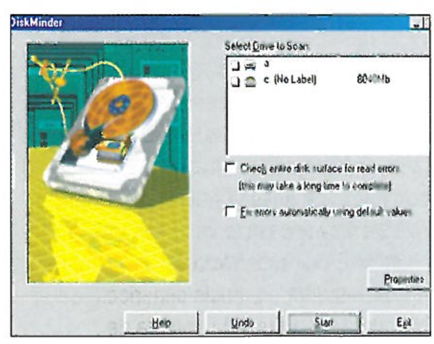


● **Ayuda de Scandisk.**

almacenados. Un particular puede permitirse eliminar, cosa que no siempre es posible en el ámbito profesional. "Fragmentos de archivos perdidos" considera los elementos de ficheros desarraigados en el corazón de la FAT, o sea de datos almacenados pero ilegibles. Es conveniente eliminarlos. Otra sección es la "Comprobar archivos buscando". Es interesante activar la opción "Nombres de archivos no válidos", así como "Fechas y horas no válidas" (excepto para algunos programas avanzados). Finalmente, "Nombres duplicados" no tiene que activarse, porque a menudo ocurre que un mismo fichero se encuentre en diversos directorios. "Comprobar primero la unidad del host" sólo afecta a una minoría de usuarios que han comprimido el disco con la utilidad *DriveSpace*. La última propuesta, "Informar sobre errores en nombres de archivos largos en modo MS-DOS", es superflua ya que se limita a establecer una lista de los ficheros que tienen problemas con este antiguo sistema operativo.

Más completo

El segundo modo para *Scandisk* es el modo Completo. Esta configuración será apta para la detección de problemas físicos de tu disco analizando su superficie. Así, a veces tendrás que decidirte a utilizarla. Hay que admitir que el usuario que ya ha tenido ocasión de iniciar este procedimiento tiene razones para manifestar cierta reticencia. El *Scandisk* completo puede ser muy útil, pero tiene el gran defecto de ser lento, muy lento, y si tu disco supera los 10 Gb, puede parecer interminable. Esta fase incluso puede ser peligrosa, porque un incidente eléctrico durante un *Scandisk* completo puede generar un montón de errores en tu disco y dañar el mismo *Scandisk*, de forma que tu máquina sería difícilmente recuperable, a menos que hayas tomado precauciones instalando programas de sustitución. Al mismo tiempo, el *Scandisk* completo también dispone de opciones, aunque te aconsejamos que dejes activada la configuración por defecto, es decir "Areas de datos y de sistema".
La determinación de las zonas a controlar se activa *vía* "Areas del disco que se deben explorar". También puede circunscribirse este scan a los programas y ficheros, opción "Sólo área de datos". Para concluir, "Sólo área de sistema" se dedica a vigilar los errores existentes en la FAT o en el sector del sistema.
La función "No realizar prueba de escritura" permite testear los *clusters* detectando, de esta manera, las superficies dañadas.

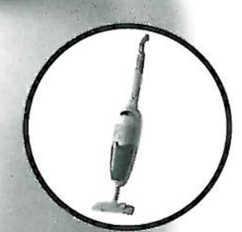


● **Diskminder.**

Es preferible no seleccionarla en el ámbito de un análisis completo. La última opción es un poco más compleja, ya que activa o inhibe "No reparar los sectores defectuosos en los archivos ocultos y de sistema". Por defecto, aparece desactivada con *Scandisk*. A veces puede causar problemas haciendo desaparecer el carácter de grabación de un programa. Por lo tanto, no pierdas los números de licencia de tus programas.

Utilidades complementarias de Windows

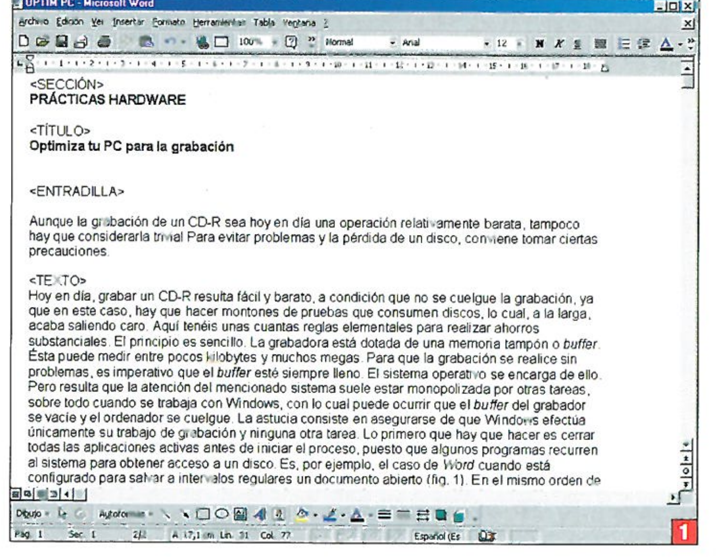
Antes hemos evocado la posibilidad de que *Scandisk* sea interrumpido en su trabajo, o que su acción se vea paralizada por estragos aún mayores. Por supuesto, si estos problemas son importantes con un disco muy ruidoso o que emite vibraciones inusuales, habrá que ir pensando en sustituirlo. Sino también pueden recomendarse dos programas. *Norton Ghost 6.0* de Symantec (www.norton.com/regian/es), en primer lugar, permite clonar un disco, es decir, copiar íntegramente su contenido, incluidos los ficheros del sistema, en un fichero imagen. Como puedes ver, un programa como éste resulta interesante para recuperar la totalidad de un disco si tu máquina ha sufrido problemas. Este fichero puede ser almacenado en un soporte externo o en otro disco duro de tu PC. En cuanto a la restauración, se puede hacer en varios PC simultáneamente. *Norton* se encarga de todo, incluso de la partición y posterior formateo. También es un buen medio para instalar varios PCs copiando una misma imagen. Una herramienta que puede ser de mucha ayuda y hacerte ganar un tiempo valioso si haces una copia de seguridad en el momento correcto. Por otra parte, *Nuts & Bolts* de McAffee (www.mcaffee.com) es un conjunto de utilidades, sin duda menos conocido que el de Norton, pero que, además de su precio más que razonable (menos de 6.000 ptas.), dispone de una herramienta *Scandisk* ultraeficaz. Tiene la capacidad de salvar los discos muy dañados (con más de un centenar de errores de superficie y un *Scandisk* fuera de servicio). Entre las demás herramientas, *Diskminder* también contribuirá al establecimiento de un diagnóstico fiable de tu situación. Ahora sabes algo más para prevenir los *crashes* que podrían afectar tu disco. No olvides que tu disco duro ni es indestructible, ni es inmortal. Se merece un buen mantenimiento, sobre todo si es gratuito. ■



Optimiza tu PC para la grabación

AUNQUE LA GRABACIÓN DE UN CD-R SEA HOY EN DÍA UNA OPERACIÓN RELATIVAMENTE BARATA, TAMPOCO HAY QUE CONSIDERARLA TRIVIAL. PARA EVITAR PROBLEMAS Y LA PÉRDIDA DE UN DISCO, CONVIENE TOMAR CIERTAS PRECAUCIONES.

HOY en día, grabar un CD-R resulta fácil y barato, a condición que no se cuelgue la grabación, ya que en este caso, hay que hacer montones de pruebas que consumen discos, lo cual, a la larga, acaba saliendo caro. Aquí tenéis unas cuantas reglas elementales para realizar ahorros sustanciales. El principio es sencillo. La grabadora está dotada de una memoria tampón o *buffer*. Ésta puede medir entre pocos kilobytes y muchos megas. Para que la grabación se realice sin problemas, es imperativo que el *buffer* esté siempre lleno. El sistema operativo se encarga de ello. Pero resulta que la atención del mencionado sistema suele estar monopolizada por otras tareas, sobre todo cuando se trabaja con Windows, con lo cual puede ocurrir que el *buffer* de la grabadora se vacíe y el ordenador se cuelgue. La astucia consiste en asegurarse de que Windows efectúa únicamente su trabajo de grabación y ninguna otra tarea. Lo primero que hay que hacer es cerrar todas las aplicaciones activas antes de iniciar el proceso, puesto que algunos programas recurren al sistema para obtener acceso a un disco. Es, por ejemplo, el caso de *Word* cuando está configurado para salvar a intervalos regulares un documento abierto (fig. 1). En el mismo orden de ideas, y por las mismas razones, hay que evitar trabajar durante una sesión de grabación. Cuidado con los módems conectados a la espera de la recepción de un fax o de un mensaje de voz. Si el mensaje llega durante la grabación, esto se traduce inevitablemente en un acceso al disco y el *crash* está asegurado. O sea que recuerda cerrar el módem...


OPTIM PC - Microsoft Word

<SECCIÓN>
PRÁCTICAS HARDWARE

<TÍTULO>
Optimiza tu PC para la grabación

<ENTRADILLA>

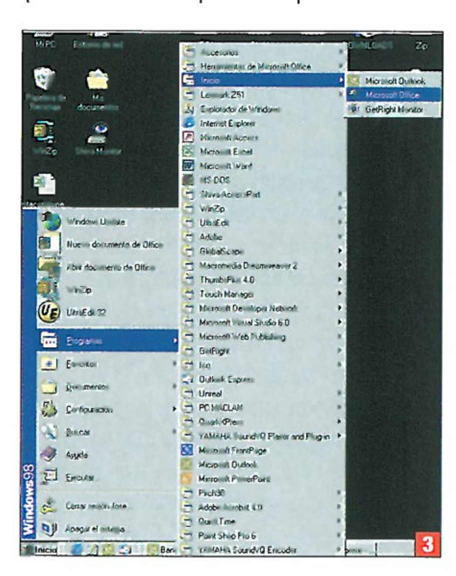
Aunque la grabación de un CD-R sea hoy en día una operación relativamente barata, tampoco hay que considerarla trivial Para evitar problemas y la pérdida de un disco, conviene tomar ciertas precauciones.

<TEXTO>
Hoy en día, grabar un CD-R resulta fácil y barato, a condición que no se cuelgue la grabación, ya que en este caso, hay que hacer montones de pruebas que consumen discos, lo cual, a la larga, acaba saliendo caro. Aquí tenéis unas cuantas reglas elementales para realizar ahorros substanciales. El principio es sencillo. La grabadora está dotada de una memoria tampón o *buffer*. Ésta puede medir entre pocos kilobytes y muchos megas. Para que la grabación se realice sin problemas, es imperativo que el *buffer* esté siempre lleno. El sistema operativo se encarga de ello. Pero resulta que la atención del mencionado sistema suele estar monopolizada por otras tareas, sobre todo cuando se trabaja con Windows, con lo cual puede ocurrir que el *buffer* del grabador se vacíe y el ordenador se cuelgue. La astucia consiste en asegurarse de que Windows efectúa únicamente su trabajo de grabación y ninguna otra tarea. Lo primero que hay que hacer es cerrar todas las aplicaciones activas antes de iniciar el proceso, puesto que algunos programas recurren al sistema para obtener acceso a un disco. Es, por ejemplo, el caso de *Word* cuando está configurado para salvar a intervalos regulares un documento abierto (fig. 1). En el mismo orden de

1

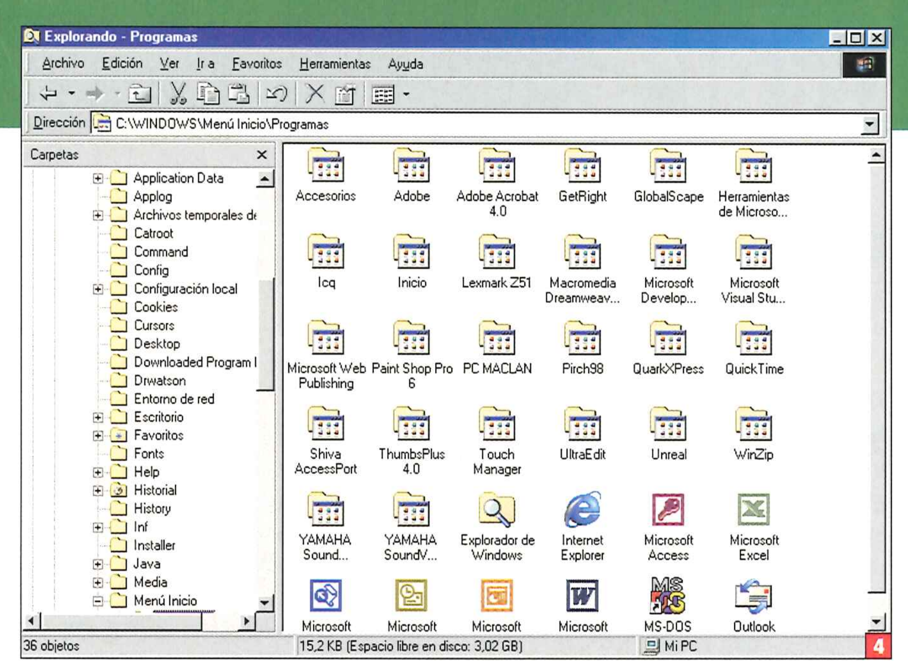
Los programas residentes

A continuación, habrá que ir en busca de los programas residentes. Un residente es un programa, generalmente una utilidad, que se inicia al mismo tiempo que Windows y que permanece en la memoria mientras el ordenador está encendido. Su presencia suele venir indicada en la barra de tareas, a la derecha (fig. 2). Mucho cuidado con el programador de tareas presente en la versión 98. Según la ayuda, se trata de una "carpeta que contiene las tareas (como el Desfragmentador de disco) que ha programado para Windows. Windows ejecutará automáticamente cada tarea a la hora programada." Esto significa que si una tarea programada de (la que te hayas olvidado) se inicia durante la grabación, puedes volver a empezar. O sea que acuérdate de desconectar provisionalmente el programador de tareas con un clic derecho de ratón. Y ya que estás en ello, haz lo mismo con los demás residentes. Para asegurarte de que no hay un programa residual no señalado en la barra de tareas –sí, a veces ocurre–, echa un vistazo al menú "Programa>Inicio" (fig. 3). ¿Que sigue habiendo uno? No pasa nada. Un clic derecho en la barra de herramientas da acceso a un menú contextual en el que podrás activar la opción "Propiedades".


3

En la ventana que se abre, elige la pestaña "Programa" del menú "Inicio". Hay tres botones disponibles. Clica en "Avanzado...". Esta operación inicia el Explorador en el mencionado menú. En la parte derecha o izquierda, abre la carpeta "Programas" y la de "Inicio" (fig. 4), localiza entonces el o los atajo(s) del o de los residente(s) oculto(s) y arrástralo(s) al escritorio. Para reinstalarlos, habrá que hacer lo mismo, pero en el sentido opuesto. Cierra la ventana y acepta la ventana de las "Propiedades". Te verás

Inicio | Bandeja de entrada - Micr | Paint Shop Pro - Fig2.tif | Programas residentes → | 16 | 2



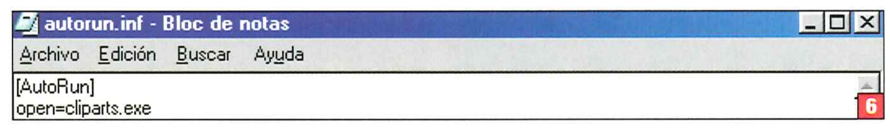
entonces obligado a reiniciar la máquina. En este caso, que es extremo, todo hay que decirlo, no te olvides de cerrar también los demás residentes que se reinstalarán en la memoria.

Notificación de inserción automática

Seguro que te habrás dado cuenta que cuando insertas un CD, éste se inicia automáticamente. Esta operación no es ningún milagro, puesto que el responsable es un fichero de texto, presente en la raíz del CD (fig. 5). Se trata del *autorun* (fig. 6).



El problema es que esta técnica también puede dificultar la grabación. Por eso es preferible desconectarla. Para

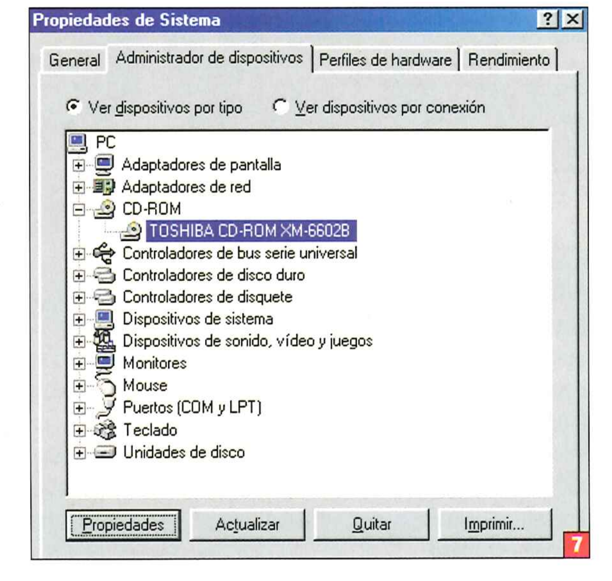

autorun.inf - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda
[AutoRun]
open=cliparts.exe
6

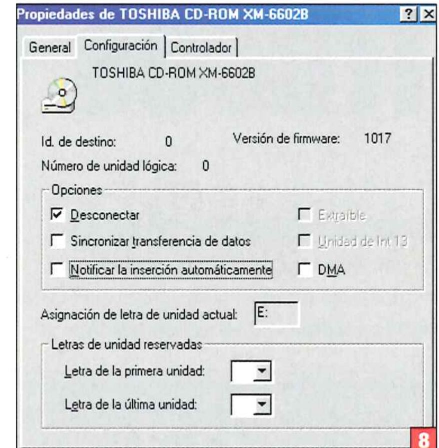
ello, se clica con el botón derecho en el icono de "Mi PC" y se selecciona la opción "Propiedades". Aparece una ventana. Acepta la pestaña "Administrador de dispositivos" y asegúrate de que la opción "Ver dispositivos por tipo" está activada. Un doble clic en la parte CD-ROM desarrolla esta rama y aparecen los lectores (fig. 7). Decimos LOS lectores porque la grabadora es reconocida como tal. Otro doble clic para hacer aparecer las propiedades del mencionado lector. Elige la pestaña "Configuración" y desactiva la opción "Notificar la inserción automáticamente" (fig. 8).

De ahora en adelante, los CD ya no se iniciarán automáticamente. Par facilitar las cosas, te aconsejamos que hagas lo mismo con la grabadora. Por otra parte, este método también evita la lectura inmediata de un CD audio.

Las funciones de ahorro

Sólo queda desactivar los salvapantallas y demás opciones de ahorro de energía. Efectivamente, tienen la cruel tendencia a activarse en el momento más inoportuno. Empecemos por los salvapantallas. Un clic derecho en el escritorio inicia la ventana de propiedades de visualización (fig. 9). Ve a "Protector de pantalla". Basta con desplegar el menú y marcar la opción "Ninguno". Por debajo se encuentran las "Características de ahorro de energía del monitor" y el símbolo Energy Star. De hecho, este nombre no es exacto porque, al activar el botón "Configuración", se llega a





una ventana que propone administrar la alimentación general de la máquina, el monitor y los discos duros (fig. 10). Lo que sigue no es nada complicado. Basta con elegir la opción "Siempre activo" en la parte "Combinaciones de energía" y activar



"Nunca" en las demás propuestas. De ahora en adelante tu ordenador estará siempre en funcionamiento. Y no hay duda de que las grabaciones se harán mucho mejor. ■



Trucos y astucias

BARRA DE INICIO RÁPIDO

La barra de herramientas de inicio rápido (visualizable desde el menú contextual de la barra de herramientas) dispone de tres



iconos por defecto (cuatro, si instalaste Outlook): el escritorio, los canales y Explorer. Cuando se añaden aplicaciones a esta barra (por un simple arrastrar/soltar hacia la barra), en realidad se están colocando accesos directos en el directorio "C: >WINDOWS> Application Data> Microsoft>Internet Explorer>Quick Launch". Ve a ese directorio, busca los iconos citados y mira sus propiedades. Contrariamente a lo que se visualiza, poseen la extensión SCF. Por ejemplo, puedes editar con el bloc de notas uno de estos ficheros para modificar a continuación el icono visualizado (línea iconFile=).

MUY REFRESCANTE

Utiliza la tecla "F5" a voluntad en cualquier utilización de la interfaz gráfica e incluso en los programas principales. Su función es actualizar el contenido de una ventana. Por ejemplo, al efectuar un cambio de disquette en la visualización de una página HTML con *IE4*, o en el escritorio si Active Desktop está operativo.

APLICACIÓN ASOCIADA

Al hacer un doble clic en un fichero de texto (.TXT), se visualiza el bloc de notas. Lo mismo ocurre con la mayoría de las demás extensiones. Para iniciar un programa distinto al de la aplicación asociada a un fichero, pulsa "Shift" haciendo un clic en el icono con el botón derecho del ratón. Aparece una nueva entrada titulada "Abrir con".

ICONOS DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS

Puedes cambiar los iconos de los programas que has añadido a la barra de herramientas de inicio rápido de las aplicaciones. Para ello, ve a una de sus propiedades con el botón derecho y luego a la pestaña "Programa", botón "Cambiar de icono", y elige otro de la lista. También puedes indicar otra ruta de acceso al icono.



COPIA DEL CONTENIDO DEL MENÚ "INICIO"

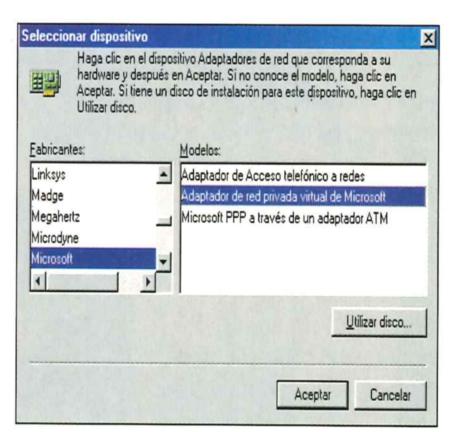
Efectúa un arrastrar/soltar de los iconos del menú "Inicio" o de sus submenús para desplazarlos, tanto hacia el escritorio como a un directorio o a la papelera. Para evitar el desplazamiento del icono y, por tanto, moverlo, mantén pulsada la tecla "Ctrl" durante la operación, con objeto de crear un nuevo acceso.

EL CONTROL DEL SONIDO

Cuando haces un clic en el altavoz que está a la derecha de la barra de tareas, se visualiza un cursor que permite modificar el volumen general de la tarjeta de sonido. En cambio, si haces un doble clic, aparece un mesa de mezclas que controla de forma independiente cada una de las entradas y salidas (CD, MIDI, muestras...).

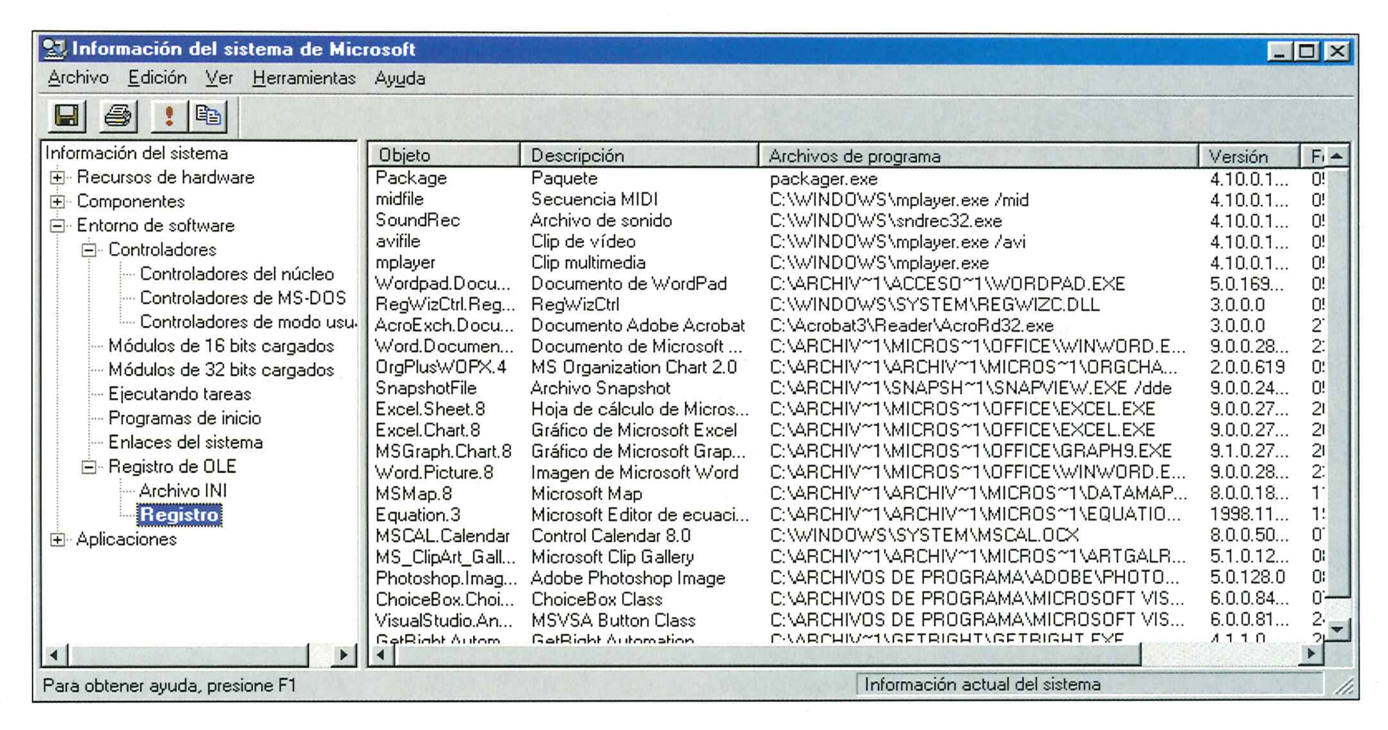
UNA RED PRIVADA VIRTUAL

La red privada virtual (VPN) te permite utilizar el protocolo PPTP para crear una conexión que simula una red local tradicional. VPN requiere, por una parte, un cliente que soporte el protocolo PPTP (Windows 98, por ejemplo) y, por otra, un servidor PPTP, como NT 4.0. Necesitas tener en tu configuración de red la versión 1.2 del cliente de acceso telefónico a redes con TCP/IP y VPN. Cuando instales el adaptador, en lugar del número de teléfono, entra la dirección del host VPN al que quieres acceder. Para utilizar el enlace VPN, empieza por establecer una conexión a Internet y luego un "túnel" hacia el host, utilizando la segunda conexión de acceso telefónico a redes. Esta es una novedad importante del sistema.



SHIFT, ¡ATIZA!

La tecla "Shift" (mayúscula) se suele utilizar como complemento cuando se manipula con el teclado o el ratón. Utilízala cuando eliminas un documento o una carpeta para que la operación sea definitiva. Asimismo, pulsa esta tecla cuando insertas un CD en tu lector para que su ejecución automática no se active.



EL REGISTRO

Una de las herramientas más utilizadas para manipular el sistema a tu manera con objeto de optimizarlo hasta el más mínimo detalle es el registro que se edita y se modifica pasando por "Menú Inicio>Ejecutar>regedit.exe". La otra cara de la moneda es la posibilidad de cargarse definitivamente el sistema, pero ¡qué delicia hacerle cosquillas a Windows ahí donde más le duele! Bajo entorno Windows 98, puedes ejecutar y visualizar el registro directamente con la herramienta "Información del sistema". Las informaciones visualizadas son muy explícitas y provienen directamente del registro, pero son fácilmente consultables. De esta manera no hay riesgo de errores de manipulación desafortunada.

MÁS ATAJOS DEL MENÚ

¿Sabías que puedes dar un orden de aparición de los programas del menú "Inicio" y sus submenús? Selecciona un icono del menú y desplázalo hacia arriba o hacia abajo en la misma rama del menú. Visualizarás la posición en curso gracias a una línea negra. Este truco funciona sólo con Windows 98.



MEMORIA VIRTUAL

Este método sirve para mejorar el rendimiento optimizando la memoria virtual. En el icono Sistema del panel de control, ve a la pestaña "Rendimiento" y haz clic en el botón "Memoria virtual". Indica que tú mismo modificas los parámetros de la memoria virtual, que redirigirás hacia otro disco. Desfragmenta el disco que debe servir para la memoria virtual y coloca en él el fichero de intercambio, con un tamaño mínimo y un tamaño máximo de mismo valor (entre 1,5 y 3 veces el tamaño de la RAM). De esta manera, el fichero de intercambio será de tamaño fijo y ya no podrá ser fragmentado o redimensionado, lo que supondrá una ganancia en prestaciones.

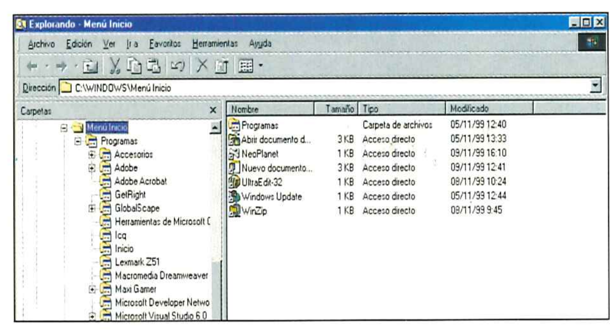
BUSCA DONDE QUIERAS

Para buscar en lugares predefinidos, activa la herramienta de búsqueda ("F3" o con el menú "Inicio>Buscar>Archivos o carpetas"). Graba tu búsqueda por el menú "Archivo", con lo cual quedará situado en el escritorio un fichero .FND que podrás desplazar al directorio de tu elección o al menú "Inicio". Haz un doble clic encima del mismo cuando quieras volver a efectuar esta búsqueda.



ELIMINA ICONOS DEL MENÚ "INICIO"

Te presentamos diversos métodos para eliminar iconos del menú "Inicio" con Windows 98. El primero consiste en utilizar el botón derecho del ratón en el icono que deseas suprimir y elegir la opción "Eliminar". El segundo consiste en efectuar un arrastrar/soltar hacia la papelera. El



tercero consiste en ir a la opción "Explorer" del menú contextual haciendo un clic en "Inicio" con el botón derecho del ratón. Explorer se inicia entonces mostrando el contenido de este menú. Finalmente, también puedes pasar por el menú "Inicio>Configuración>Barra de tareas" y, en la pestaña "Programas" del menú "Inicio", hacer un clic en "Opciones Avanzadas". Para los verdaderos profesionales, siempre queda la posibilidad de pasar por DOS. Es cierto que algunos de estos métodos son mucho más accesibles que otros. ■

Half-Life (3ª y última parte)

EN LOS ÚLTIMOS NÚMEROS, HEMOS ESTADO VIENDO LA MAYORÍA DE BASES DE HALF-LIFE, QUE PERMITEN, CON UN POCO DE IMAGINACIÓN, HACER CUALQUIER COSA. ESTE MES ACABAREMOS CON UNA VUELTA POR EL BANDO ENEMIGO Y CON ALGUNAS PRECISIONES FINALES.

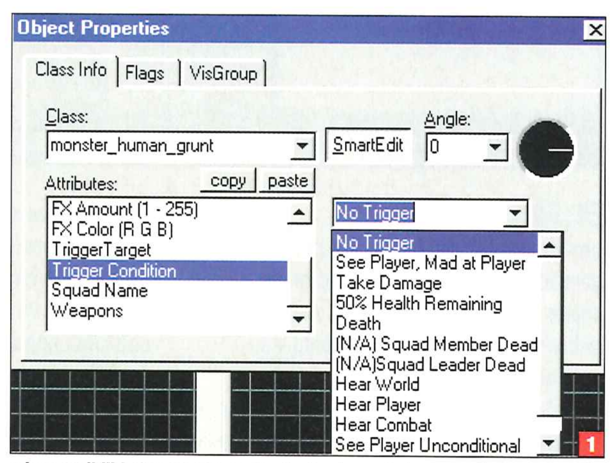


PENSÁNDOLO bien, no se necesita gran cosa para crear un mundo nuevo. Al menos un mundo para los juegos en 3D. Lo que te hemos presentado en los últimos meses sirve para crear niveles totalmente válidos en *Half-Life*. Bueno, casi, porque faltaban algunos detalles acerca de los monstruos, que ahora vamos a estudiar para concluir este tutorial. Por supuesto, esperamos con impaciencia tus propios niveles, en solitario o en multijugador.

¡Dispara, que algo se mueve!

Como cualquier objeto, un monstruo es una *entity*. Y como cualquier *entity*, con algunos ajustes pueden modificar su comportamiento. Crea una sala (o incluso sólo un suelo), coloca un monstruo en la misma, y veamos sus propiedades (con un clic derecho encima de la misma, el cursor activado, y acudiendo al menú que aparece en la línea "Properties"). Reconocerás diversas propiedades que ya hemos visto para otras entidades, y también otras nuevas específicas para los monstruos. Por otra parte, hay que decir que el término "monstruo" no sólo define a los bichos malvados que se te aparecen: los inocentes y los cadáveres también forman parte de esta denominación de origen. Para estos últimos, los ajustes de propiedades son bastante accesorios. En la pestaña "Class Info" (fig. 1), encontrarás un atributo que te permitirá empezar a definir a tu monstruo y, más particularmente, su actitud general cuando está cerca del jugador, o sea, aquello que lo "activa". Puede tratarse sólo de un pequeño guión, como, por ejemplo, morir bajo tu atenta mirada cuando tú apareces (para avisarte de que hay un musculitos malvado en el vecindario). Las actitudes más utilizadas son sin duda See Player, Mad at Player (se tira encima de ti cuando te ve), Hear World (reacciona al ruido que se escucha en el nivel y se acerca a la fuente de sonido), Hear Player (ídem, pero con los sonidos emitidos por el personaje del jugador) y Hear Combat (lo mismo, pero sólo si a sus orejas virtuales llegan sonidos de combate). Puedes perfeccionar estas actitudes con un clic en la pestaña "Flags" (fig. 2).

En esta ventana hay que destacar la casilla "SquadLeader". En efecto, la inteligencia artificial de los monstruos



• Las posibilidades de comportamientos base de los monstruos es amplia.

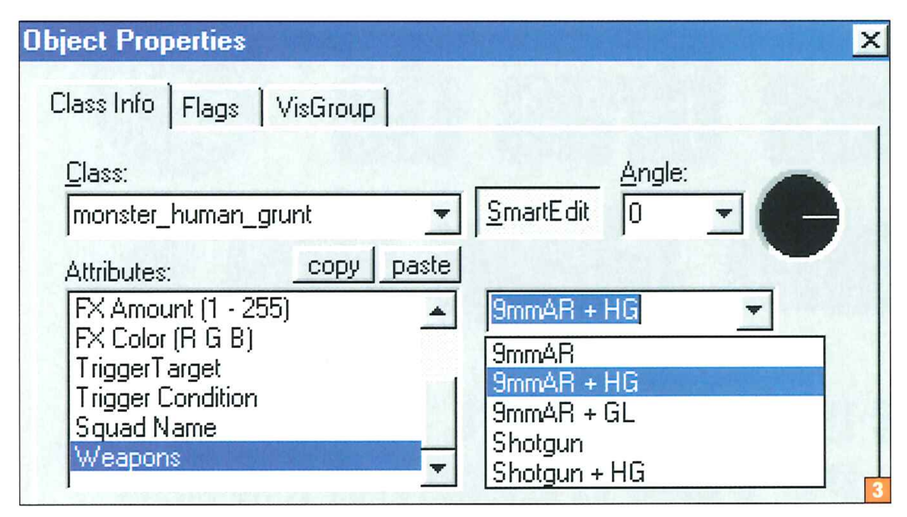
Object Properties

Class Info | Flags | VisGroup

WaitTillSeen
Gag
MonsterClip
Prisoner
SquadLeader
WaitForScript
Pre-Disaster
Fade Corpse
Not in Deathmatc

2

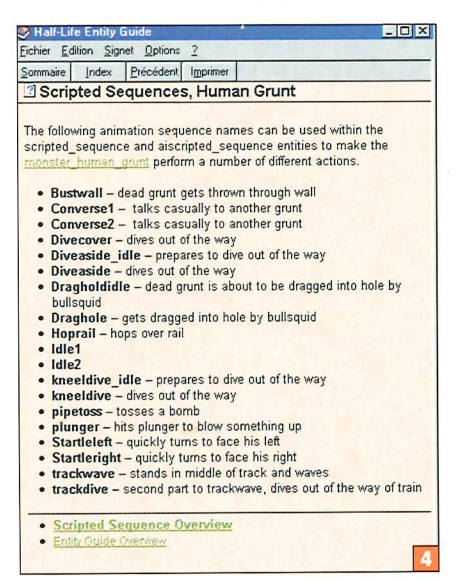
• Perfecciona los comportamientos con los Flags, para conseguir más variedad de actitudes.



• **Y para terminar, ¡decide qué arma llevará tu monstruo!**



de *Half-Life* permite crear bandas de monstruos, dirigidas por un *leader*. En la pestaña "Class Info", podrás entrar el nombre de la escuadra, cuyos miembros seguirán al líder. Los que se acuerdan de las partes del juego en solitario con los comandos entenderán de qué estamos hablando.
El interés de la escuadra reside en el perfeccionamiento de un único monstruo y en dejar a los demás miembros del grupo imitar su actitud.
Para acabar con la creación de monstruos simples, no te olvides de definir el arma que lleva tu bichito (fig. 3). Para terminar, en la pestaña "Class Info", encontrarás un atributo llamado *Scripted Sequence,* accesible para algunos monstruos. Estos guiones te permiten mejorar tu nivel de animaciones, tales como hombres que se caen, que agonizan, que se esconden, monstruos que comen cadáveres, etc.
En el directorio de *Worldcraft* encontrarás un fichero de ayuda llamado "Hl_ent.HLP". Dicho fichero de ayuda (fig. 4), en inglés,


Half-Life Entity Guide

Fichier Edition Signet Options ?

Sommaire | Index | Précédent | Imprimer

Scripted Sequences, Human Grunt

The following animation sequence names can be used within the scripted_sequence and aiscripted_sequence entities to make the monster_human_grunt perform a number of different actions.

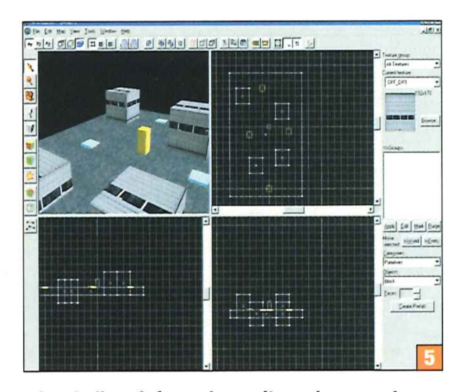
- **Bustwall** – dead grunt gets thrown through wall
- **Converse1** – talks casually to another grunt
- **Converse2** – talks casually to another grunt
- **Divecover** – dives out of the way
- **Diveaside_idle** – prepares to dive out of the way
- **Diveaside** – dives out of the way
- **Dragholdidle** – dead grunt is about to be dragged into hole by bullsquid
- **Draghole** – gets dragged into hole by bullsquid
- **Hoprail** – hops over rail
- **Idle1**
- **Idle2**
- **kneeldive_idle** – prepares to dive out of the way
- **kneeldive** – dives out of the way
- **pipetoss** – tosses a bomb
- **plunger** – hits plunger to blow something up
- **Startleleft** – quickly turns to face his left
- **Startleright** – quickly turns to face his right
- **trackwave** – stands in middle of track and waves
- **trackdive** – second part to trackwave, dives out of the way of train

- Scripted Sequence Overview
- Entity Guide Overview

4

• **Los guiones inician animaciones predefinidas.**

es la guía de Entities y presenta, entre otras cosas, el conjunto de guiones en su capítulo *Scripted Sequence.* Cada contrincante está integrado por varios detalles, así que tómate el tiempo que necesites para echar un vistazo y encontrar el guión que buscas.

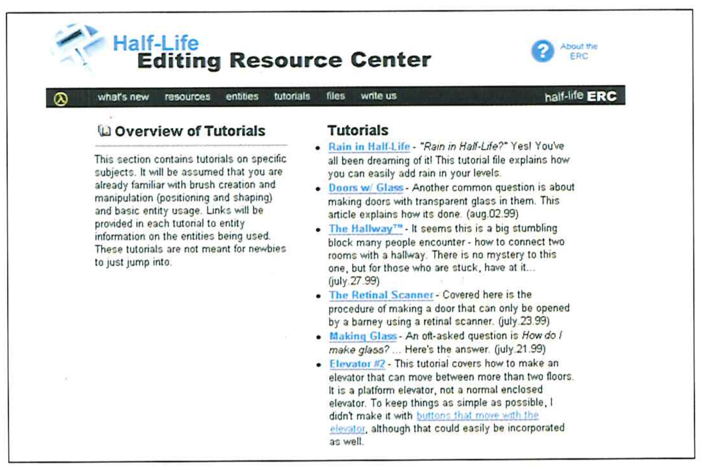


• **Las balizas info_nod permiten a los monstruos pasearse por tus niveles con inteligencia.**

Todos estos guiones se utilizan en el modo Solitario de *Half-Life.*
Una vez establecido todo eso, asegúrate de que tus monstruos no quedarán bloqueados en la arquitectura de tu nivel. Para ello, tendrás que utilizar otra *entity* llamada "info_node", de la que colocarás un ejemplar en todos los lugares por donde pueden pasar los monstruos (fig. 5).
Tus rivales se limitarán a desplazarse de un punto de *info_node* a otro, y no correrás el riesgo de que se encuentren bloqueados en un rincón o contra una silla, por ejemplo. Sin embargo, te conviene no sobrecargar tus niveles, para evitar alargar los bucles de código de comportamiento. Posicionar correctamente los *info_nodes* y conseguir equilibrar la cantidad y la calidad de su ubicación es una operación complicada al principio. ¡Házlo lo mejor -y lo más ligero- que puedas!

¡Aún hay más!

¡Bueno! Ahora ya conoces lo más importante, pero con este excepcional editor de niveles, son posibles muchas otras cosas pequeñas, pero interesantes. La mejor fuente para cualquier creador de niveles es sin duda el *Half-Life Editing Center*, que encontrarás en Internet en la dirección **http://www.halflife.gamedesign.net.** En esta página encontrarás toneladas de *tutorials*, de tarjetas con ejemplos, de herramientas adicionales, de tarjetas, de texturas, etc., que te permitirán enriquecer tus niveles. Periódicamente actualizado, el site señala todas las novedades disponibles y todos los trucos descubiertos por los usuarios que permiten inventar efectos, objetos y demás elementos que, a lo mejor, no se les habían ocurrido a los creadores del juego y del editor de niveles. Aunque la imaginación es tu mejor aliada para crear buenos niveles para *Half-Life*, seguro que en este site encontrarás ideas que te permitirán enriquecer tus creaciones. ■


Half-Life Editing Resource Center

About the ERC

what's new | resources | entities | tutorials | files | write us | half-life ERC

Overview of Tutorials

This section contains tutorials on specific subjects. It will be assumed that you are already familiar with brush creation and manipulation (positioning and shaping) and basic entity usage. Links will be provided in each tutorial to entity information on the entities being used. These tutorials are not meant for newbies to just jump into.

Tutorials

- Rain in Half-Life - *"Rain in Half-Life?"* Yes! You've all been dreaming of it! This tutorial file explains how you can easily add rain in your levels.
- Doors w/ Glass - Another common question is about making doors with transparent glass in them. This article explains how its done. (aug.02.99)
- The Hallway™ - It seems this is a big stumbling block many people encounter - how to connect two rooms with a hallway. There is no mystery to this one, but for those who are stuck, have at it... (july.27.99)
- The Retinal Scanner - Covered here is the procedure of making a door that can only be opened by a barney using a retinal scanner. (july.23.99)
- Making Glass - An oft-asked question is *How do I make glass?* ... Here's the answer. (july.21.99)
- Elevator #2 - This tutorial covers how to make an elevator that can move between more than two floors. It is a platform elevator, not a normal enclosed elevator. To keep things as simple as possible, I didn't make it with buttons that move with the elevator, although that could easily be incorporated as well.

• **Web: El Half-Life Editing Center, un paso obligado para cualquier creador de niveles.**

Crea tus propias tiras de cómics con Paint Shop Pro 6

en el cd 2

HACE TIEMPO QUE LA IDEA DE CREAR UN CÓMIC TE RONDA POR LA CABEZA. POR DESGRACIA, EL DIBUJO NO ES LO TUYO. PARA REMEDIARLO, *PC FUN* HA BUSCADO PARA TI UN MEDIO RELATIVAMENTE SENCILLO Y EFICAZ PARA CONSEGUIRLO. ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES DE USO!

TE apasiona el mundo del cómic y te gustaría realizar el tuyo propio. Pero resulta que eres un desastre dibujando... Tranquilo, nosotros también. Exceptuando nuestro dibujante, claro, que sabe pintar la vida trepidante de la redacción como nadie.

No te desesperes, porque tu caso tiene remedio. Con la ayuda de un ordenador, un programa baratito, un poco de maña y un poco de tiempo libre, también tú podrás convertirte en un Ibáñez o en un Uderzo, padres de Mortadelo y Astérix, respectivamente (la aclaración era para los muy novatos). Obviamente, el método que te describimos a continuación no es el único para conseguir tus fines, y seguro que existen muchos otros, todos ellos tan eficaces o más.

El objetivo de este artículo no es de aportar LA solución, sino más bien dar algunas claves que te permitirán (eso esperamos) dar vía libre a tu creatividad. Eres muy libre de sacar partido de lo que más te interesa y de practicar las modificaciones que se impongan en función de tus expectativas o de tus hallazgos.

1. Equipo de base

Antes de perdernos en explicaciones técnicas, es primordial hacer una lista del material que vas a necesitar para empezar tu cómic. Lo primero que necesitas es una cámara de fotos, preferentemente digital. Es mucho más sencillo para la gestión de imágenes. Además, estás en un proceso "todo digital", de forma que no hay pérdida de calidad, al menos hasta que se obtiene el resultado impreso. Sin embargo, si se trata de una cámara convencional, necesitarás un escáner, para su posterior digitalización, una etapa imprescindible para trabajar la imagen en tu ordenador. El mayor inconveniente de esta técnica es una ligera pérdida de calidad en relación con el original. Sin embargo, si tu escáner





2

lleva un sistema especial para diapositivas, entonces podrá digitalizar directamente el negativo. En este caso, la pérdida será mínima. En cualquier caso, la solución con fotos tradicionales es con mucho la más barata (ver recuadro).
Hablar de cómics, es hablar de personajes, y hablar de fotos es hablar de modelos. En este tema, tendrás que arreglártelas con tus amigos. Estamos seguro que les divertirá jugar a ser actores. Una sugerencia: procura que la historia se desarrolle en la época actual, así evitarás tener que volver a dibujar los trajes. Aunque no es imprescindible, una tableta gráfica te vendrá muy bien, y sino con un ratón también te apañarás. Sólo te falta un programa para combinar todo esto. Hemos elegido *Paint Shop Pro 6*, por dos motivos. Primero, porque es fácil de usar, y segundo, porque es un shareware, es decir, que su precio es muy razonable. Además, lo encontrarás en el CD-ROM nº 2.

2. Guión y story board

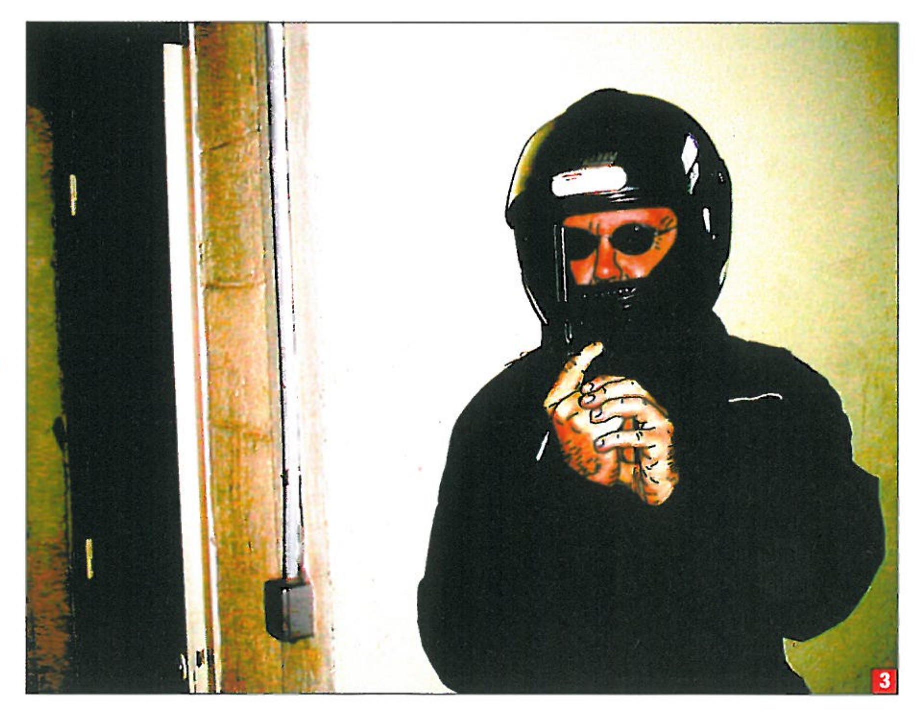
Vale, ahora tenemos el material, pero tampoco es cuestión de precipitarnos, pues resulta que un cómic requiere un guión y un orden escénico, llamado story board.
En el ámbito de este artículo, el ejercicio no ha sido muy complicado, ya que nuestro cómic se reduce a una única página. Pero si ambicionas realizar una historieta completa, tienes que prever 4 o 5 hojas para un fanzine y una media de 80 hojas para un álbum. A dos páginas por hoja, tienen que salirte las cuentas... De entrada, tendrás que excluir la improvisación. Tu guión tiene que incluir una descripción precisa de las escenas: lugares, decorados, número de personajes, acciones, diálogos...
Toda esta información te permite realizar el story board. Este último está formado por esbozos rápidos, que determinan el emplazamiento, el tamaño y el número de viñetas de cada página, en las que figuran anotaciones complementarias, tales como la posición del texto, los accesorios necesarios, etc. (fig. 1).

3.Etapa 1: adquisición de las imágenes

Si trabajas con una cámara digital, consulta el folleto que la acompaña y que explica el modo de transferencia hacia tu ordenador. Si se trata de una foto sobre papel, el procedimiento es el siguiente: abre *Paint Shop Pro 6* y ve a "File>Import>TWAIN>Acquire...". Esto tendrá por efecto abrir la interfaz de tu escáner, con la condición, eso sí, de que este último esté encendido y que sea compatible con TWAIN.
Como lo más seguro es que tu cómic esté destinado a salir por impresora, es preferible elegir una definición mínima de 150 dpi (*dot per inch*, puntos por pulgada en español).
En cualquier caso, no superes la capacidad de tu impresora. Eso no serviría de nada, y lo único que harías es aumentar el tiempo de tratamiento de tu imagen debido a su tamaño.
Aprovecha la digitalización para realizar un primer encuadre en función de las indicaciones de tu *story board*.

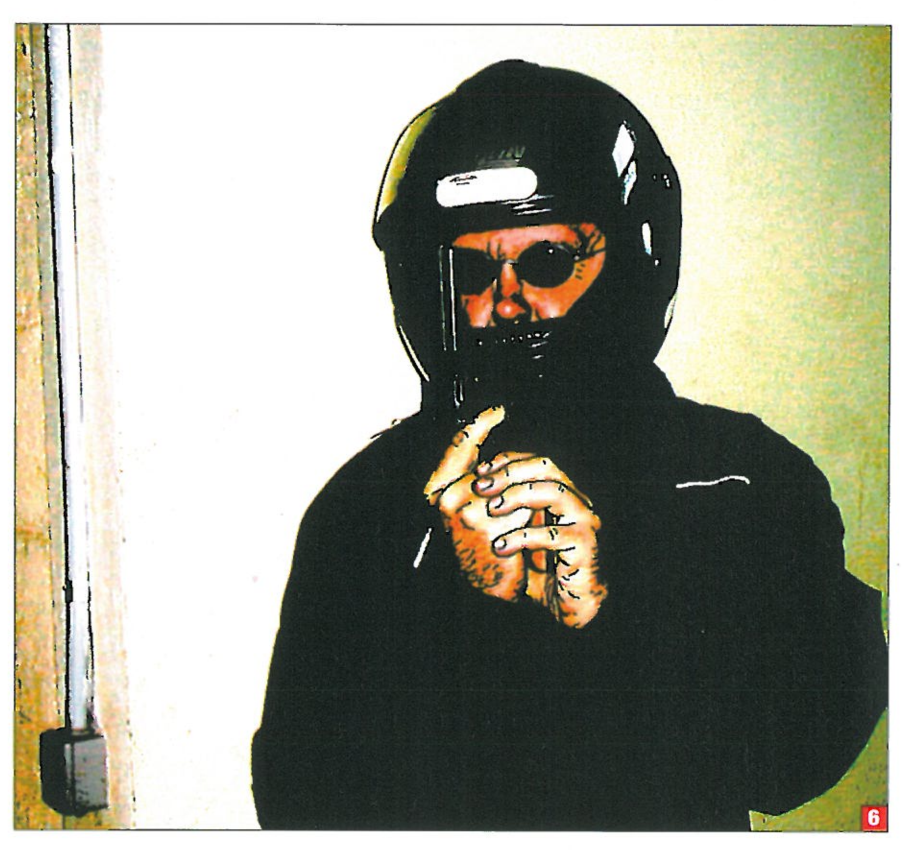
4. Etapa 2: empieza el trabajo

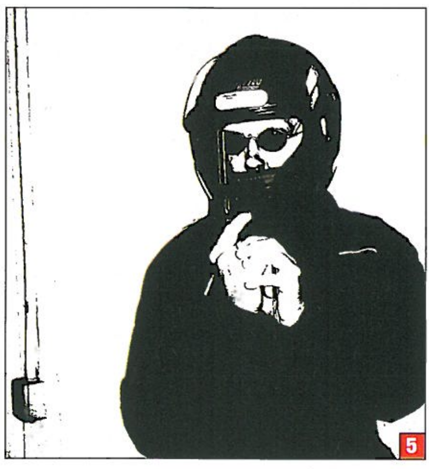
Después de la transferencia o digitalización de las imágenes, clasifícalas inmediatamente por orden estricto



3


4

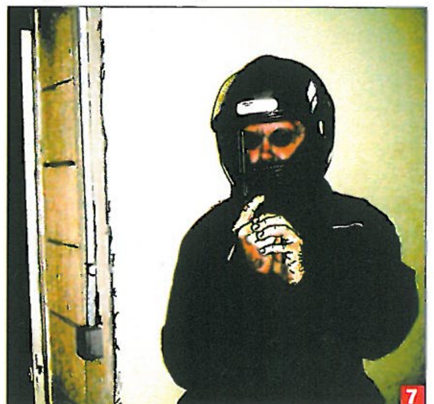

6


5

de lectura en las páginas, llamándolas, por ejemplo, V1 - P1 para la viñeta 1 de la página 1, V2-P2, V3-P3, y así sucesivamente. De esta manera, podrás acceder cómoda y fácilmente a tus archivos gráficos. Las pruebas tienen que trabajarse una tras otra. Efectivamente, mientras que el método se aplica al conjunto de fotos, las imágenes son únicas.
Así, las regulaciones de los filtros para una no corresponderán necesariamente para otra. Por eso es importante que te acuerdes de que hay que tratarlas individualmente. La segunda etapa consiste, en primer lugar, en realizar dos copias de la foto original destinada a recibir las transformaciones (fig. 2). Pulsa las teclas "Ctrl+A". Observarás que la foto aparece íntegramente seleccionada. Ahora haz "Ctrl+C" para copiar la selección en el portapapeles. Finalmente, pulsa dos veces en "Ctrl+V" para obtener dos clones. Cierra la imagen original y guárdala con cuidado.

5. Etapa 2: aplicación de los filtros

En la primera copia, que teóricamente tiene que llamarse "Image2*", aplicaremos un filtro que actúa sobre los tonos altos, medios y oscuros de la imagen. Haz un clic en la barra de menú en "Colors>Adjust>Highlight/Midtone/Shadow...". Desde ahí, juega con los mandos del mismo nombre. Para obtener los efectos en directo, activa la casilla "Auto proof". Aquí no existen reglas precisas. Lo que tienes que intentar es obtener un efecto parecido a esta imagen (fig. 3) o a algo que te guste. Puedes, por tanto, empezar por acentuar ciertos detalles con un trazo negro, como el perfil de la nariz o de los dedos, por ejemplo. Ahora vamos a ocuparnos de la segunda copia.

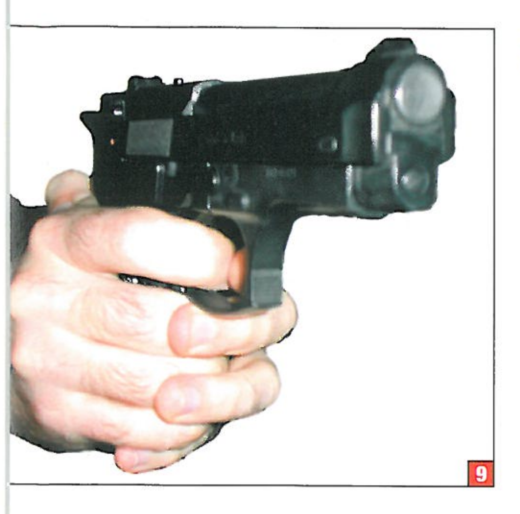

7


8

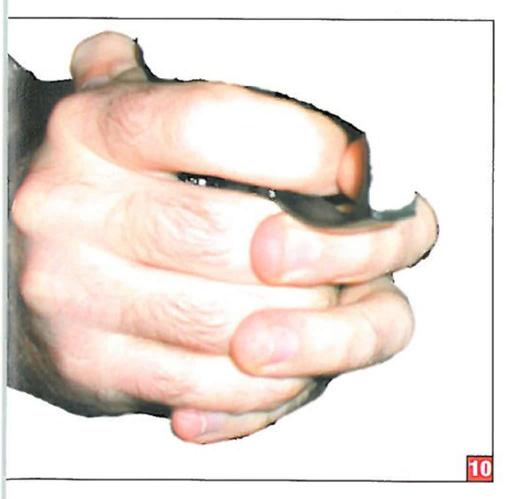
Transforma esta imagen en niveles de gris (fig. 4). Ve a "Colors>Grey Scale". A continuación juega sin miedo con los contrastes, "Colors>Adjust>Brightness and Contrast...", para obtener una imagen en blanco y negro, procurando conservar un máximo de detalles (fig. 5).

6. Etapa 4: mezclar las imágenes

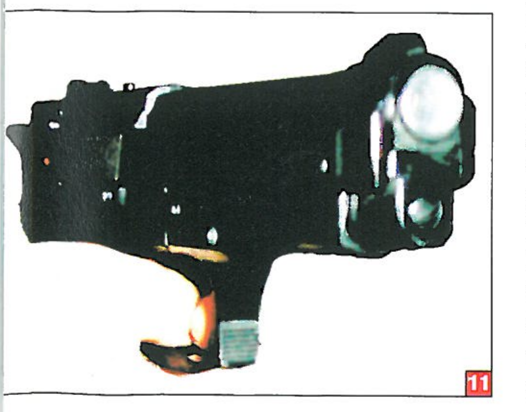
Para obtener un efecto de cómic, vamos a mezclar la imagen contrastada con la foto que ha sido sometida a modificaciones de tonos. Para ello, basta con ir al menú "Image>Arithmetic...". Se abre un cuadro de diálogo. Selecciona "AND" en la sección "Function". Conviene que elijas con cuidado las pruebas en los menús desplegables "Image Source # 1 y # 2".


9

Haz clic en el botón "OK" para aplicar el efecto (fig. 6). Sólo falta perfeccionarlo todo acentuando algunos de sus elementos. En contrapartida, eliminar algunos de los elementos más molestos puede ser una solución para obtener más claridad en la imagen. Para acabar, da espesor a trazos de los contornos para dar un aspecto más gráfico y añade, por ejemplo, un "cañamazo", gracias a la herramienta "Pincel". Para ello, regula el cepillo para que tenga una opacidad muy


10

ligera, ve a la pestaña "Tool Controls>Fine Canevas", y elige, por ejemplo, "Paper Texture". Este efecto tiene por objetivo dar una impresión de grano (fig. 7).

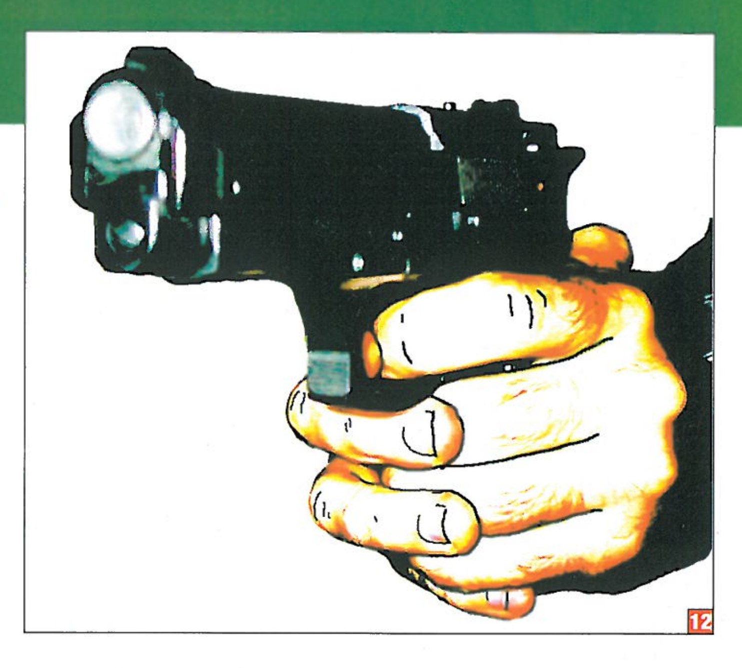

11

7. Otra solución

Como te decíamos antes, cada imagen reacciona de forma diferente a los tratamientos. El mayor inconveniente de este método es el oscurecimiento generalizado de la foto, lo cual provoca una inevitable pérdida de detalles. Para remediarlo, te verás obligado a trabajar la misma imagen en diversas partes. Ahora te contamos cómo debes proceder. Tomemos por ejemplo esta foto (fig. 8). La aplicación de los filtros en toda la prueba transforma el arma en una mancha negra poco realista. Para empezar, vamos a eliminar el fondo, que ya es muy oscuro de por sí, y realizar de ese modo un efecto de estilo que quedará mucho mejor. Con la herramienta "Freehand", "selecciona" la pistola y las manos. A continuación, al igual que hiciste en la etapa 2, realiza dos copias. En estos nuevos documentos, el fondo ha desaparecido (fig. 9). En una de las fotos, borra el arma con la goma (fig. 10). En la otra, elimina las manos. Aplica individualmente en cada parte los mismos métodos de filtros explicados más arriba, con objeto de conservar mejor los detalles (fig. 11). Reúne los elementos mezclando ambas partes (fig. 12). Finalmente, para crear el efecto de estilo que tiene que simular el retroceso del arma al hacer un disparo, vamos a realizar una copia de la figura 11, y aplicarla en la misma imagen, pero con una opacidad del 30% aproximadamente. En lugar de utilizar "Ctrl+V", haz "Ctrl+L". Eso tiene por efecto crear una capa (calco) en la misma imagen, a la que vamos a aplicar una rotación de 355 grados. Para ello, verifica en la tabla de *Layers* que estás en la capa correcta. A continuación, ve a "Image>Rotate...". Activa la opción "Free" y selecciona 355 en el cuadro de diálogo. Haz clic en "OK" y realiza los retoques imprescindibles (fig. 13).

8. Maquetación y retoques finales

Ha llegado el momento de la maquetación, la fase más fácil de realizar. Sin embargo, en función de la potencia de tu ordenador, también puede ser la más difícil para él, pues esta etapa necesita la creación de un documento A4 (21 cm x 29,7 cm), que tenga por lo menos la misma resolución que tus imágenes de origen. Una página contiene de media una serie de 6 viñetas. Cada una de ellas tiene una definición mínima de 150 dpi. El conjunto significa un peso de unos 20 megabytes largos para el fichero acabado y abierto. Tendrás que tener prevista algo


12

de memoria RAM, un mínimo de 64 Mb. Abre las imágenes que deberán figurar en la página. Luego, con las teclas "Ctrl+C" y "Ctrl+L", coloca las fotos una por una en el A4. Pero no te olvides de ir desde la imagen fuente al documento de destino. Encuádralas de nuevo si es necesario, con la herramienta "Crop" y con la tabla Layers, seleccionando la capa correcta. Inserta el texto vía esta herramienta. Finalmente, procede a los últimos retoques e imprime. Ya estás listo para iniciar tu carrera de dibujante. ¡Que la inspiración te acompañe! ■

Precio de coste

El precio de una cámara digital de buena calidad varía entre 50.000 y 150.000 ptas., y el de un escáner entre 15.000 y 30.000 ptas. o más. Un revelado de foto en papel cuesta unas 2.000 para un carrete de 24 fotos.

En el CD-ROM nº 2

\PCFUN\CREACION\PRACTICA\PSP6


13

Mezcla tus imágenes y ¡quédate con todos!



EN LA DINÁMICA DE ENSEÑARTE TRUCOS PARA TRITURAR POBRES IMÁGENES QUE NO HAN HECHO NADA MALO, ESTE MES TE PROPONEMOS CONOCER DOS TÉCNICAS (AL PRECIO DE UNA) QUE PERMITEN MEZCLAR IMÁGENES ENTRE SÍ CON PAINT SHOP PRO.

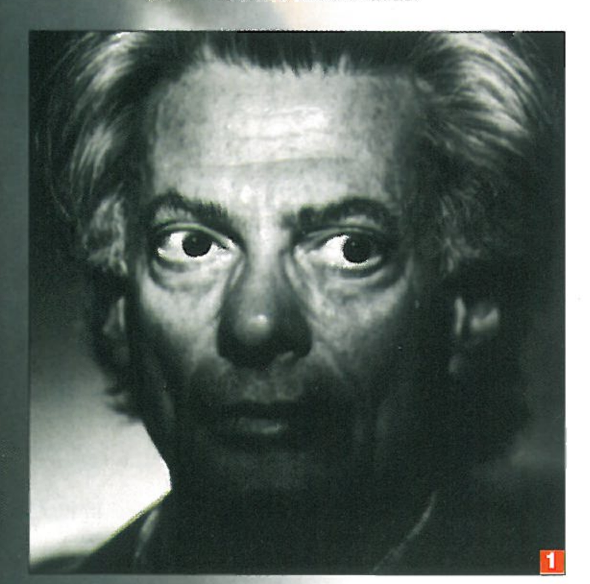
en el cd 2

LA función más utilizada en el trucaje de imágenes es sin duda el copiar-pegar. Es un método muy eficaz, pero que a menudo requiere una primera etapa que consiste en seleccionar los diversos elementos que serán pegados a continuación. Y conseguir una selección digna de un profesional, requiere una buena dosis de paciencia, sobre todo con el ratón. Querido lector, te vamos a contar cómo, en ciertas condiciones, es posible utilizar una... bueno, dos maneras distintas para llegar al mismo resultado final. ¡Qué bello es vivir!



1. La elección: una etapa crucial

Sin embargo, ambas técnicas presentan algunos límites. ¡Pues sí, es dura la vida! No es LA solución milagrosa que te permite hacerlo todo, y menos aún prescindir del copiar-pegar, sobre todo en el grafismo. Las principales limitaciones están en la elección, el tamaño y la definición de las fotos, ya que las tres variables están estrechamente relacionadas.



1



2

Efectivamente, la selección de las imágenes es determinante para llevar a cabo correctamente las operaciones. En primer lugar, espabílate para que el tema de tus fotos sea relativamente similar, en cuanto a sus proporciones y, eventualmente, a su forma. Asegúrate, asimismo, de que existan puntos comunes entre las imágenes. Por ejemplo, si la primera foto es un rostro (fig. 1), la segunda deberá mostrar una fisionomía global bastante parecida. En otras palabras, tener al menos dos ojos, una nariz y una boca, que servirán como puntos de referencia. Para este ejercicio, hemos escogido una cabeza de animal, más concretamente la de un puma (fig. 2). Procura también que los ángulos de toma sean más o menos idénticos, ya que eso te facilitará el trabajo. En cuanto al tamaño, viene determinado por el de la primera imagen. La segunda foto deberá adoptar las dimensiones y una definición idénticas a las de la primera. Tú mismo tendrás que ver cómo conseguirlo. Puedes encuadrar la foto con la herramienta "Crop" o bien modificar directamente su tamaño gracias al menú "Image>Resize". Por supuesto, nunca nos cansaremos de repetirlo, tu definición mínima debe ser de 150 dpi (puntos por pulgada) si tienes intención de imprimir tu creación.

2. Etapa 1: ajuste

Primero, abre la imagen que será objeto de la mezcla posterior. En cierta manera, servirá de telón de fondo. Haz una copia de esta última y ciérrala. Siempre es preferible trabajar con una copia que con un original. Así, en caso de error de manipulación, siempre te quedará la foto inicial, querido lector. Bueno, ahora ya puedes empezar. En nuestro caso, el rostro tiene la función de "fondo". A continuación abre la segunda foto (el puma). Selecciónala ("Ctrl+A"). Haz una copia ("Ctrl+C") que pegarás en la primera foto ("Ctrl+L"). De esta manera obtienes dos *layers*. En la paleta que lleva el mismo nombre, haz un clic en la segunda capa si no está activada. Corresponde al puma y lleva el título Layer2. Gracias al mando ubicado enfrente, disminuye su opacidad. Progresivamente irá apareciendo la imagen de fondo. Hazlo de manera que las dos fotos sean lo bastante visibles



3

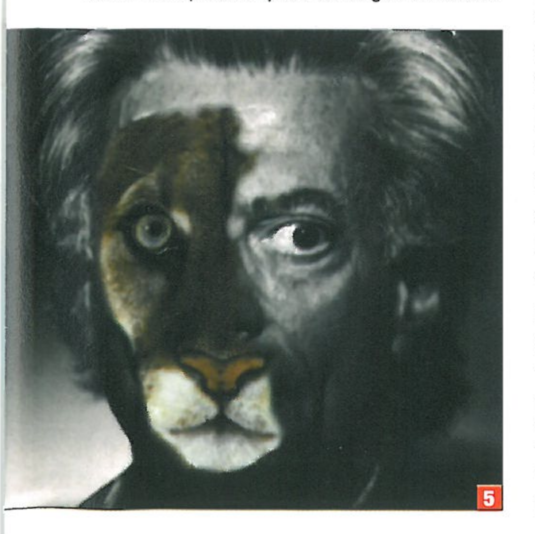
(fig. 3). Ahora vamos a ajustar la capa 2. Selecciona la herramienta "Deformation". Desplaza la imagen de modo que ciertos elementos correspondan entre ellos. En nuestro caso, los ojos constituyen un excelente punto de referencia. Si es necesario, inclina el objeto hasta que las pupilas correspondan. Para ello, sitúa el cursor en la pequeña asa que aparece en pantalla. Haz un clic encima de la misma al tiempo que desplazas el ratón hacia arriba o hacia abajo para que se produzca la rotación (fig. 4).

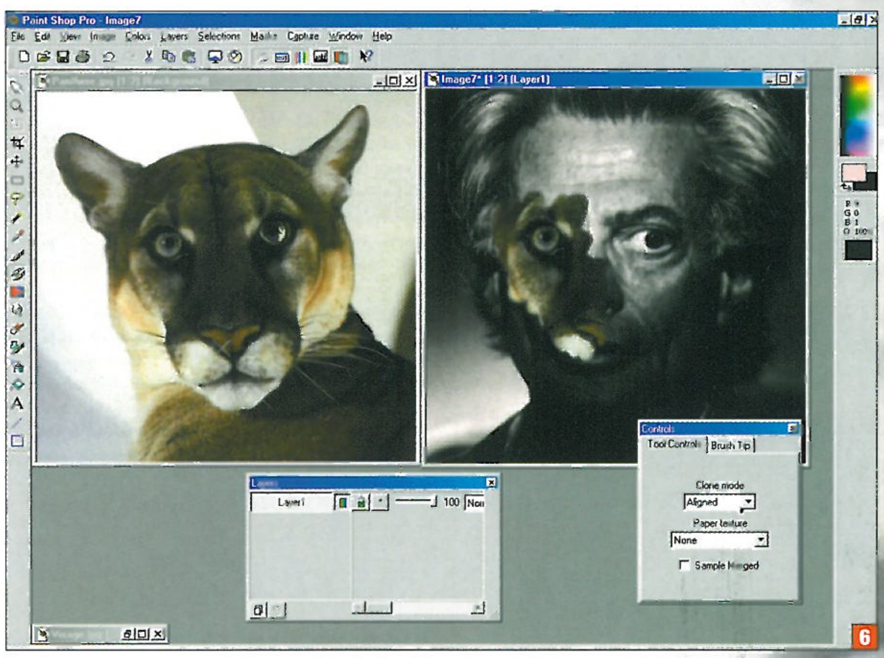
3. Etapa de "rascado"

Ahora vamos a ejecutar la mezcla propiamente dicha. La primera técnica que vamos a ver es muy conocida por los pintores. Se llama técnica de rascado y consiste en quitar sucesivamente materia


4

pictórica para dejar aparecer las capas anteriores. Eso es exactamente lo que vamos a hacer, pero de manera virtual, ya que las imágenes digitales son, por definición, inmateriales. La operación consiste en "rascar" la capa número 2, por medio de la herramienta "Eraser". Elimina exclusivamente las partes que quieres hacer desaparecer para conseguir un efecto tremendo, y ¡milagro! La capa inferior aparece progresivamente, sin verse afectado en nada por la goma (fig. 5). Está claro que podrás variar su tamaño y su opacidad, así como su densidad o su dureza, para obtener diferentes efectos más o menos interesantes. No tengas miedo de experimentar varias combinaciones. Encontrarás todos los elementos de ajuste de la herramienta "Eraser" en el panel "Control". Como quien no quiere la cosa, sin casi darte cuenta, acabas de aprender un concepto fundamental que ahora forma parte de todos los softwares de retoque de imágenes dignos de este nombre: los *layers* o capas.

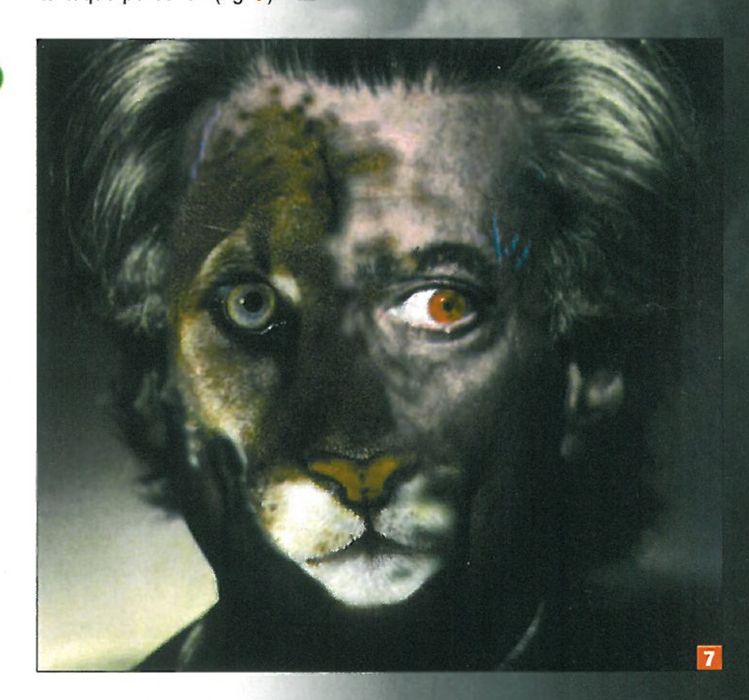

5



6

4. Otro método

La segunda técnica que ahora vamos a ver es mucho más fácil de aplicar, y su resultado es, al fin y al cabo, bastante similar. Sin embargo, es un poco menos precisa que la primera. Efectivamente, no vamos a intervenir a nivel de capas, ni tampoco en cuanto a la orientación de las imágenes que entran en la composición. Por consiguiente, para obtener un resultado válido, los límites anteriormente citados tienen que ser respetados con más cuidado. Este método consiste en producir un clon de una parte de la imagen que se va a mezclar. Es decir, en nuestro caso, el puma. Para ello, tienes que yuxtaponer las dos imágenes. Selecciona la herramienta "Clone Brush" y regúlala en "Aligned" en la pestaña "Tool Controls" del panel "Control". Haz un clic derecho en la imagen que vas a clonar para determinar la zona de referencia de la duplicación. En la medida de lo posible, elige un elemento común a las dos fotos. Lo más fácil, al igual que en el caso anterior, sigue siendo el ojo, que es el mejor punto de referencia. A continuación, colócate encima de la otra imagen en el ojo correspondiente. Acto seguido, forma una capa. Observarás entonces que el puma está literalmente clonado en el rostro (fig. 6). El hecho de que la herramienta esté regulada en modo Duplicación alineada te permite soltar el botón derecho del ratón y reiniciar tu trabajo en cualquier momento. Ya sólo queda perfeccionar el conjunto aportando tu toque personal. (fig. 7). ■


7

En el CD-ROM n° 2
\PCFUN\CREACION\PRACTICA\PSP6

El Génesis según Terragen

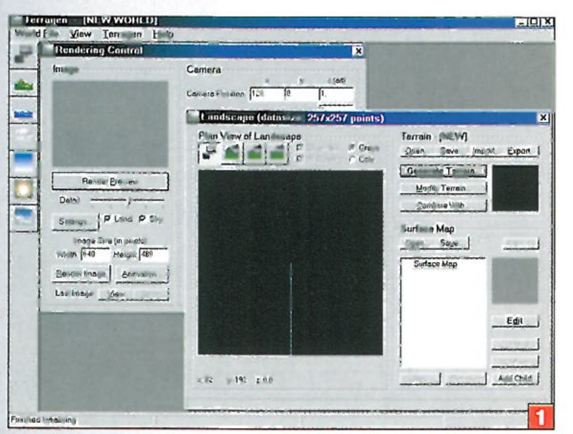
Bryce 4, Vue D'Esprit y VistaPro son todos nombres famosos que suenan en el universo de los programas destinados a la génesis de paisajes 3D. Terragen se sube al carro del freeware y llega hasta el Panteón, como sus hermanos mayores.

en el cd 2

PARA tus primeros pasos en la génesis de paisajes 3D, hemos dudado mucho acerca de la elección del programa. Muchos de ellos son muy eficaces. La decisión fue difícil pero, finalmente, optamos por *Terragen*. Desde su primera versión, este programa ha evolucionado bastante, y aunque no tiene todas las funciones de sus hermanos mayores, su fuerza reside sin duda en la calidad y el realismo de sus paisajes. Su relativa facilidad de uso y su gratuidad son otras ventajas de peso y que contribuyen a que su notoriedad crezca y crezca.

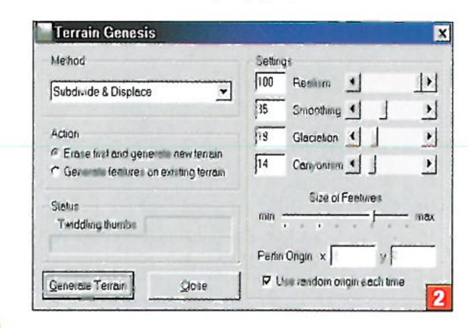
1. Presentación inicial

Cuando inicias *Terragen*, dos de sus ventanas ya están abiertas. La primera, llamada "Rendering Control", te servirá para obtener, a lo largo de todo el proceso de creación, una previsualización del trabajo. En cuanto a la segunda, que lleva el tierno nombre de "Landscape", te permite generar los primeros elementos que van a constituir tu terreno.
Las modificaciones, que podrían calificarse de remoción de tierras, también se realizan desde este cuadro de diálogo.
En la izquierda de la interfaz principal, una serie de ocho iconos permite incidir en elementos tan diversos como las nubes, el mar, el sol o la atmósfera (fig. 1).


1

2. Generación espontánea

Veamos la fase de creación del terreno. Colócate en la ventana "Landscape". Haz un clic en "Generate Terrain". Aparece un cuadro de diálogo (fig. 2). Desde ahí

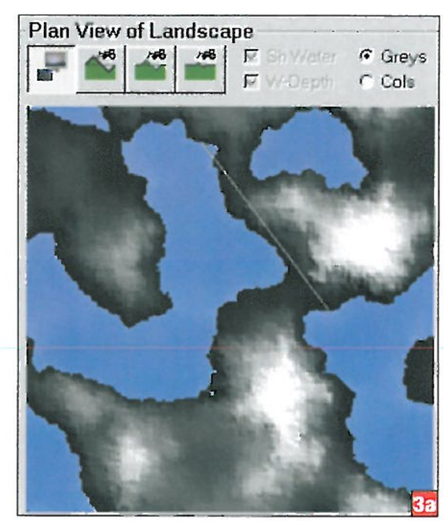


2

puedes incidir en algunos parámetros, entre otros en la tasa de realismo del futuro paisaje, en el estado de superficie (Smoothing), en el nivel de las aguas (Glaciation) y en los accidentes geológicos (Canyonism). Para un mejor resultado, te sugerimos que dejes la opción "Subdivide And Displace" como método de tratamiento de la imagen.
Eso te permitirá intervenir en todos los elementos arriba mencionados. Para crear tu primer terreno, pulsa "Generate Terrain". Una vez acabado el cálculo, cierra el cuadro.

3. Emprender la remoción de tierras

Un terreno, visto desde la estación Mir, ha aparecido en una zona de la ventana "Landscape" (fig. 3a). Desde dicha zona puedes ahora modificar ese prototipo gracias a los pequeños iconos de tono verdoso situados arriba. Permiten añadir (clic izquierdo) o eliminar (clic derecho) materia en cantidades más o menos importantes (fig. 3b). Asimismo, la línea derecha, visible al seleccionar el primer

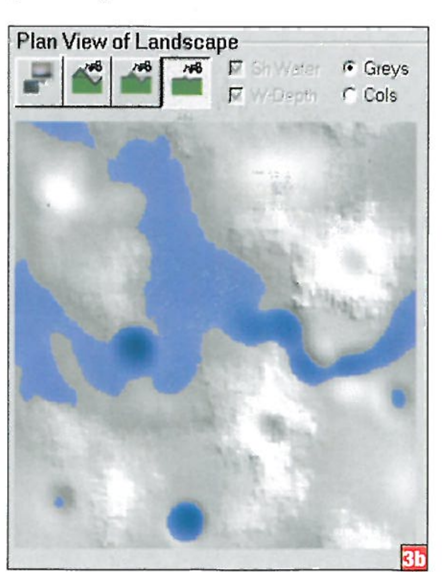


3a

icono, permite situar el punto de vista. Un clic izquierdo posiciona la cámara, un clic derecho posiciona el blanco.

4. Echemos un vistazo

Ahora ve a la ventana "Rendering Control". Haz un clic en "Rendering Preview" para obtener una previsualización de tu trabajo. Pero de momento, deja el botón "Detail" en su posición inicial. Efectivamente, para una *preview* es inútil iniciar



3b

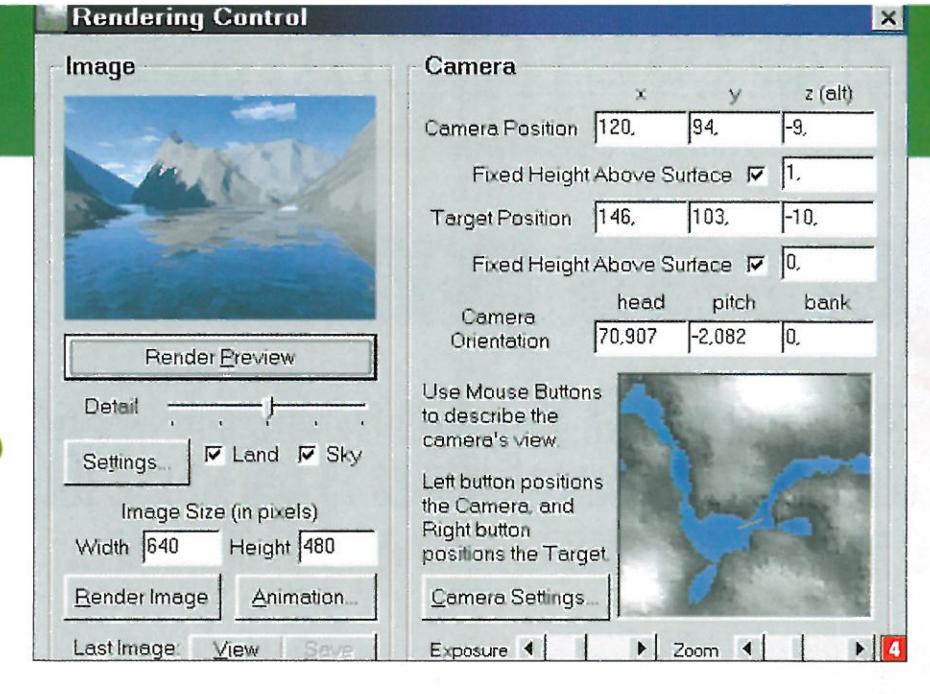
un cálculo preciso. El objetivo es únicamente darte una idea de conjunto (fig. 4). Desde este cuadro, también puedes ajustar la altura de la cámara cambiando el valor de la función "Fixed Hight Above Surface".

5. Pasa un ángel

Ahora vamos a colocar algunas nubes y a cambiar el color del cielo, para dar una impresión de puesta de Sol.
Haz un clic en el icono "Cloudscape".
El cuadro de diálogo que aparece permite modificar la textura, la forma, la calidad, la concentración y el color de las nubes. De momento, nos limitaremos a modificar el del cielo para darle un tono rosa violeta. Pulsa "Edit Cloud Color". Juega con los mandos Rojo, Verde, Azul (RVA), hasta obtener el color deseado (fig. 5). Haz un clic en "OK" para aceptar. Ahora ve a "Update View", para que las modificaciones sean tenidas en cuenta en el próximo *rendering*. Previsualiza el resultado.

6. ¡Hágase la luz!

Ahora hay que iluminar el conjunto de forma que dé realmente una impresión de país del Sol poniente. Así que vamos a ocuparnos inmediatamente del tema candente relacionado con el Sol. Haz un clic en el icono "Lighting Condition".
En el cuadro del mismo nombre, se pueden ver dos ventanitas (fig. 6). La de la izquierda permite modificar la orientación de los rayos irradiados por Phoebus.
La de la derecha ofrece la posibilidad de inclinar el astro hacia el horizonte.

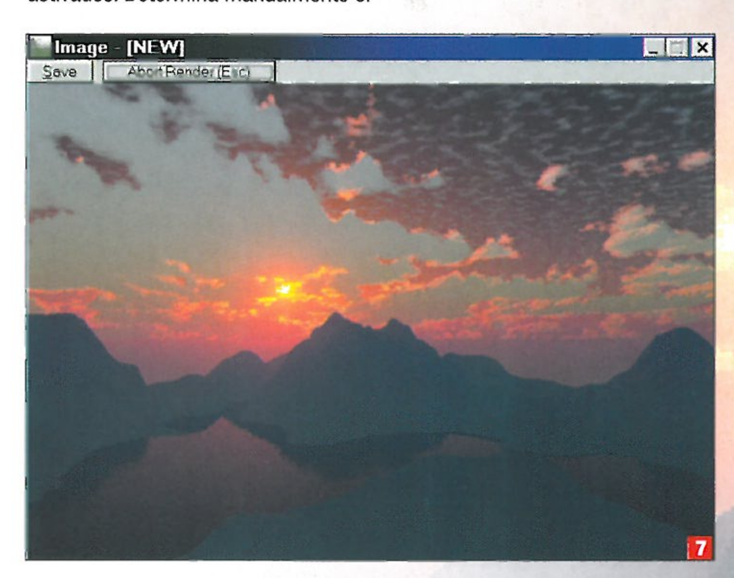


4

Eso es lo que vamos a hacer, pero con moderación. Ahora, en "Base Sun Color", vamos a modificar el color de la reflectividad de los rayos solares en los objetos.
A continuación, gracias a "Specify Sunlight Colour", vamos a cambiar directamente la luz del sol dándole uno tono rojizo. Al igual que hiciste con las nubes, juega con los mandos RVA. Cierra la ventana. Para el toque final, haz un clic en el icono "Atmosphere". De ahí, estira el valor "Decay", de la opción "Light Decay/Red", hacia la derecha. Efectivamente, *Terragen* es capaz de simular la dispersión natural del espectro luminoso en las capas altas de la atmósfera terrestre. Este fenómeno es el que da este precioso color rojo al sol poniente. Inicia una previsualización.

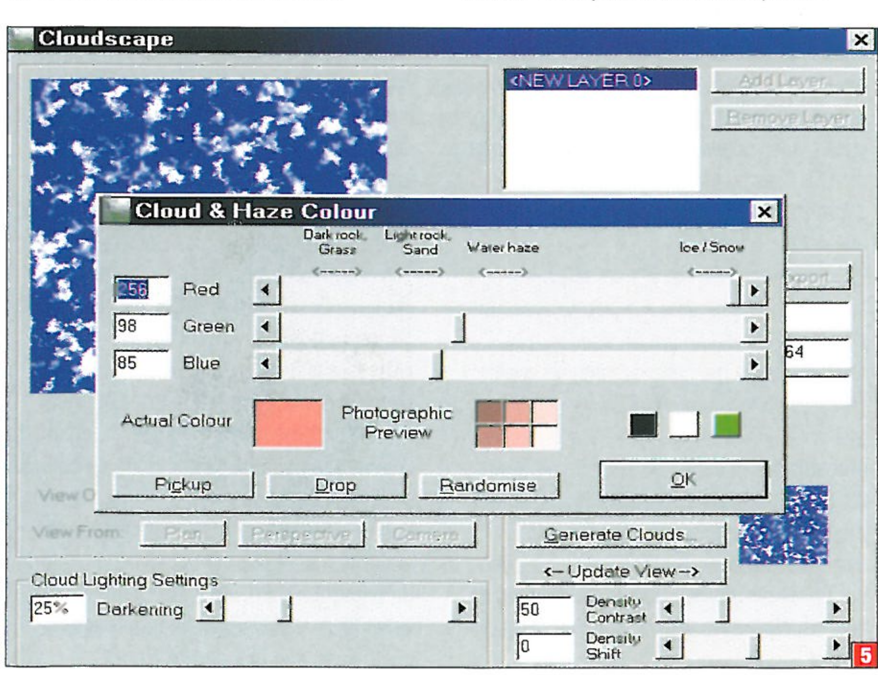
7. El turno del PC

Última etapa: el génesis del paisaje propiamente dicho. Con tus pequeños dedos febriles, sitúate en la ventana "Rendering Control". Si la potencia de tu máquina lo permite, elige un nivel de detalles elevado. Comprueba que "Land" y "Sky" estén activados. Determina manualmente el

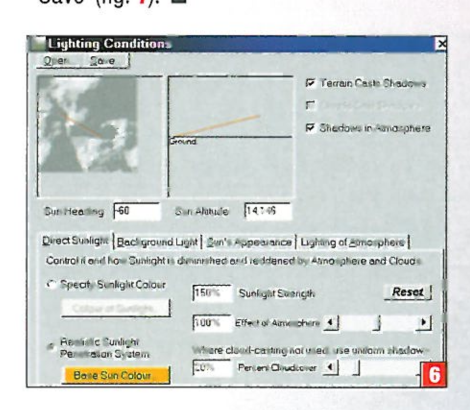


7

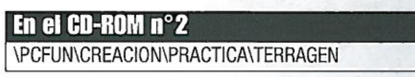
tamaño de la imagen. Cuidado, porque cuanto más grande sea, más largo resultará el tiempo de cálculo. Por defecto, las dimensiones están establecidas en 640 X 480 píxeles.
Haz un clic en "Rendering Image" y espera. Una vez terminado el cálculo, puedes grabar tu imagen haciendo un clic en "Save"(fig. 7). ■



5



6


En el CD-ROM n°2
\PCFUN\CREACION\PRACTICA\TERRAGEN

ICQ, tercera parte

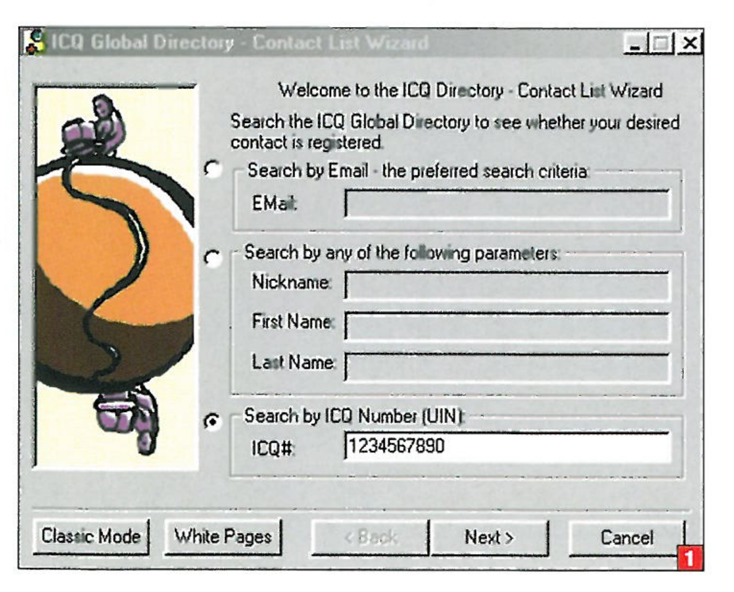
Dialogar con todo el mundo está bien, pero hacerlo con la total seguridad de estar hablando con gente que tú mismo has elegido es aún mejor. ICQ sabe hacer eso muy bien. Así que si quieres encontrar tu alma gemela, síguenos...



En las dos partes anteriores hemos visto las primeras funciones de ICQ y, en particular, la manera de enviar y recibir mensajes o ficheros y cómo encontrar comunicantes (es mejor tenerlos para dialogar). Hoy vamos a fijarnos en algunas funciones avanzadas que te serán muy útiles. Estudiaremos cómo integrar un comunicante del que conoces al menos algún dato preciso (e-mail, número de ICQ...). Veremos otro sistema muy divertido para encontrar amigos, pero esta vez con criterios selectivos y cómo modificar o añadir la información relacionada contigo. Finalmente, estableceremos niveles de seguridad para protegerte de eventuales visitas inoportunas. Todas estas funciones son accesibles desde el botón "ICQ" o "MENU", situado abajo a la izquierda de la ventana del programa. A partir de ahora, ya no recordaremos cada vez que hay que hacer un clic encima de los mimos.

1. Integración de un comunicante

En números anteriores ya te hablamos de este método que consiste en buscar un comunicante a partir de una información conocida. Pero no lo hemos hecho a propósito. Efectivamente, al final de la instalación del programa, además de la ventana que te sirve para comunicar, aparecía un cuadro de diálogo llamado "Welcome to the ICQ directory - Contact List Wizard" (fig. 1). Este te permite efectuar una búsqueda precisa a condición de conocer al menos una de estas tres informaciones de tu futuro interlocutor: su e-mail, su nombre (y el apodo, si es posible) o, aún mejor, su número de ICQ. Pues sí, ese es el proceso que te garantiza al 100% encontrar a la persona que estás buscando.
En el momento de inscribirse a ICQ, el e-mail es facultativo. En cuanto al nombre, puede ser sustituido por un seudónimo. Además, no es muy eficaz. Intenta escribir "García" en la zona *First Name* y ya verás lo qué pasa. ¿Qué interés tiene ese método?, te preguntarás. Pues que te permite integrar fácilmente un comunicante en tu lista, por medio de una información que te habrá transmitido o de la que te habrás enterado por un tercero. Para acceder a esta ventana, escribe "ICQ>Find/Add Users>Find User-Add To List".



1

ICQ White Pages Search Engine

Search the ICQ White Pages for other ICQ users according to interests, affiliation, location and more. You can enter your own details by clicking on the 'View My Details' button below.

Name & Email · Age, Gender, Language: 23-29 ,Female ,Spanish · Location: Spain · Occupation & Company · Interests · Past Information · Affiliation / Organization

Search Again · Stop · Clear Search · Show Only Online Users · View My Details

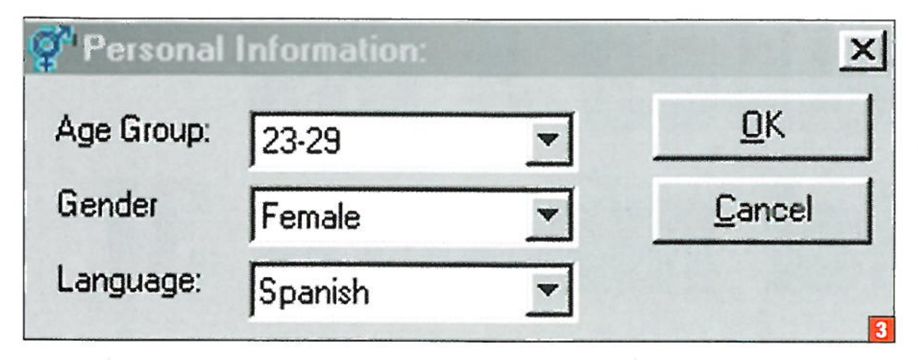
Found 5 User(s). Double click on a user in order to add him/her

ICQ #	Nick Name	First	Last	Email	Authorize
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	Always
[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	Always
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	Authorize
[illegible]	[illegible]	[illegible]			Authorize
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	Authorize

2

2. Búsquedas con criterio de selección

Bueno, de acuerdo: cuando debutas en ICQ, no tienes necesariamente una lista de contactos establecidos. Vale. Pero te recordamos que en la segunda parte de la iniciación (**PC FUN** nº 2, por si no lo has comprado) te explicábamos cómo conseguir nuevos amigos. Es cierto que el método se basa en la búsqueda aleatoria y que, la mayoría de veces, los interlocutores son anglófonos. ¿Cómo? ¿Que también quieres hablar con españoles/as? Como prueba de nuestra infinita amabilidad y sacrificio, vamos a desvelarte el truco. A diferencia del primer método, éste permite establecer criterios selectivos cuya precisión puede ser más o menos aguda. Para ello, ve a "Find/Add Users>White Pages". Llegarás a una ventana con una serie de siete botones situados a la izquierda (fig. 2), que son los que te ofrecen la posibilidad de establecer tus criterios. El primero te invita a capturar un nombre o un e-mail. Pero en este caso, volvemos a estar con el ejemplo anterior. Los demás son más interesantes.



3

Efectivamente, permiten, entre otras cosas, definir la franja de edad, el sexo, el idioma, la ciudad, el país, las aficiones, etc. Haz clic en los botones para establecer tus preferencias (fig. 3). Los criterios son acumulables. ¡Es una verdadera agencia matrimonial! Pero, ¡ojo! Cuánto más numerosos y definidos sean tus criterios, más se reducirá el margen de respuesta. Por supuesto, puedes decidir seleccionar sólo algunos elementos y mantenerte en un abanico bastante amplio. Así, por ejemplo, si te limitas a definir la franja de edad, el sexo, la lengua y el país, es más que suficiente. Queda por ver un detalle.
El resultado depende de la información que las demás personas hayan aceptado comunicar. Así, un individuo que decide no dar elementos sobre él tiene pocas probabilidades de figurar en la lista.

3. Modificación de tus datos personales

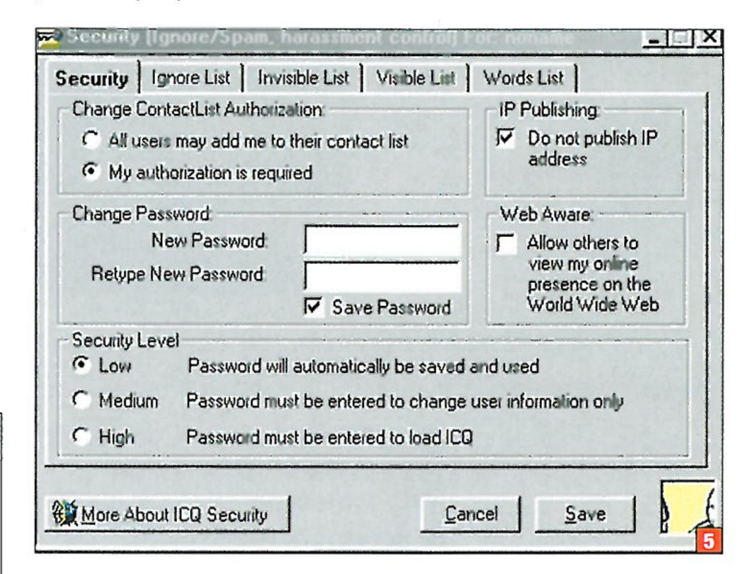
Ya que estamos, vamos a ver la manera de añadir o modificar tus datos personales. Efectivamente, si tú tienes la posibilidad de hacer indagaciones, los demás también. La información sobre tu persona es accesible para cualquiera que tenga un ICQ, a condición que estés conectado, claro. Es algo así como tu ficha descriptiva (fig. 4). Nadie te obliga a rellenarla, ni a anunciar tus datos auténticos. De hecho te aconsejamos que no cuentes tu vida entera. Sin embargo, si quieres establecer cibercontactos, es útil transmitir un mínimo de datos, para que la persona que se quiera contactar sepa quién eres. Es una buena idea dejar un nombre o seudónimo.
A continuación, para evitar malentendidos, indica tu edad. Notifica asimismo tu país y la lengua o lenguas que sabes hablar. Será de mucha ayuda. Pero si lo deseas, puedes profundizar más en los detalles. Puedes transmitir, entre otras cosas, tu número de teléfono, la dirección de tu *home page*, tu fecha de nacimiento, tus centros de interés... Incluso puedes asociar una foto tuya. En definitiva, tú mismo verás hasta dónde quieres llegar para desvelar tu intimidad. No te olvides de hacer clic en el botón "Save" antes de salir de la ventana.

ICQ Global Directory - My Details: noname
Affiliations | Picture | Phone - "Follow Me" | Interests
Main | Home | More | Work | Info/About
Home Address
Street Address: Mestre Nicolau, 23
City: Barcelona
State: España
Zip Code: 08021
Country: Spain
Display Map
Phone Directory Listings (visible to all)
Phone: 12345678
Fax:
Cellular:
Local Time
GMT Offset: (GMT +01:00)
Your Time: 17:59
Save as vCard | Unlist | Retrieve | Cancel | Save
4

Para acceder a estas opciones, ve a "Add/Change Current User>View/Change My Details".

4. Seguridad

Buscar contactos y tener amigos por todo el mundo es una idea atractiva. Pero también hay que ver la otra cara de la moneda. Efectivamente, existe la posibilidad de toparte con un pesado o con un tipo grosero. Lo peor es pillar un virus informático por ICQ, vía un e-mail con attachment y con aspecto anodino. Por suerte, estos dos casos son poco frecuentes. Pero, como dicen, más vale prevenir... Por eso ICQ te ofrece la posibilidad de protegerte y, además, puedes hacerlo a varios niveles. Para acceder a las opciones, ve a "ICQ>Security&Privacy". La primera pestaña (fig. 5) te propone un alto nivel de protección. Efectivamente, puedes, si no lo hiciste en el momento de la instalación, especificar una demanda de autorización obligatoria para todas las personas que quieran insertar tu nombre en

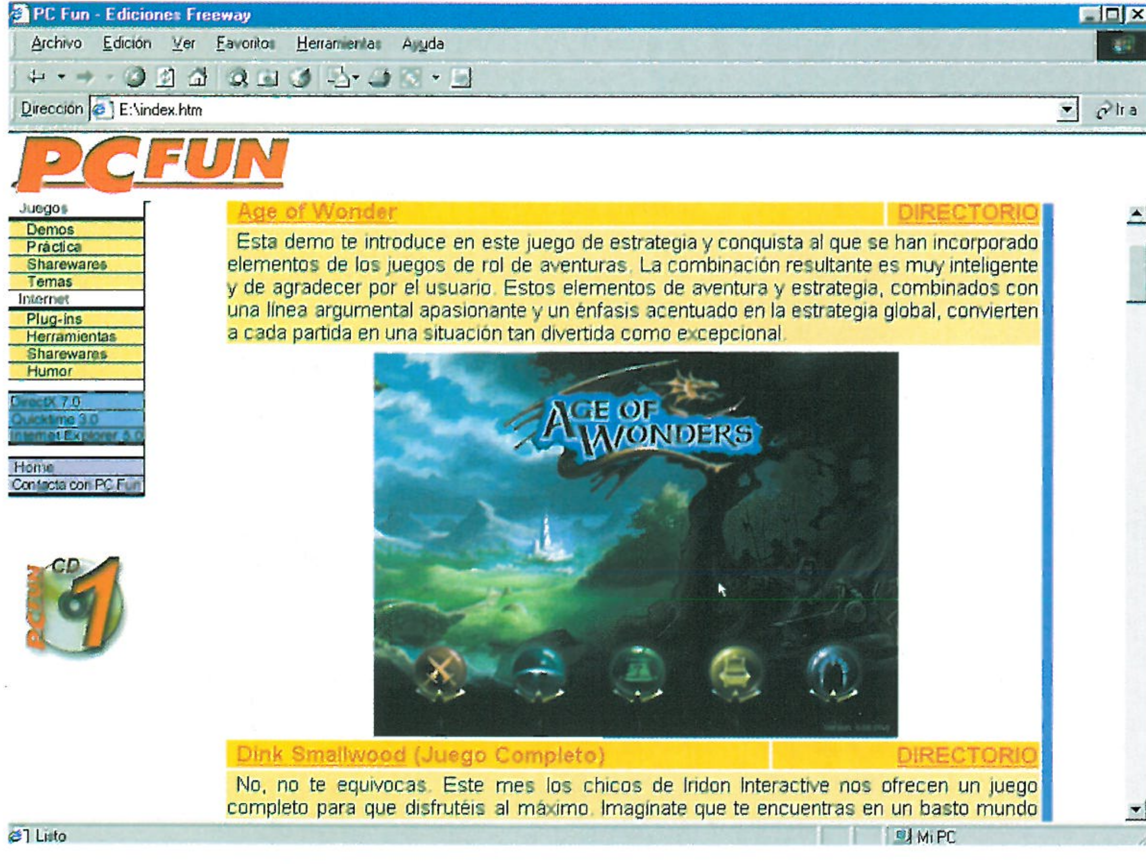


5

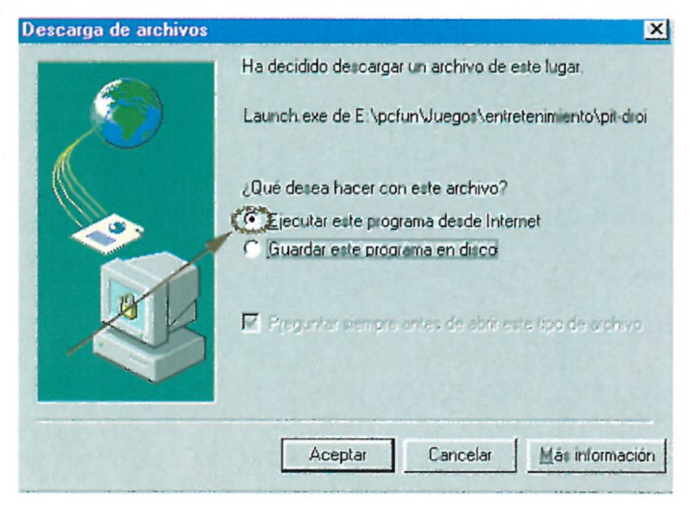
su lista. La casilla "Do not publish IP adress" permite camuflar tu IP.
Eso es muy importante. Efectivamente, cualquiera que tenga un programa "de rastreo" puede localizarte. Esconderlo es prevenirte contra eso. Asimismo puedes cambiar el password que habías establecido en el momento de la instalación. Finalmente, gracias al mismo, puedes prohibir cualquier modificación de tus datos o bien bloquear directamente el acceso de ICQ cuando arrancas.
Éste es un dato interesante si compartes ordenador. ■

En el CD-ROM n° 1
\PCFUN\INTERNET\HERRAMIENTAS\ICQ99b

¡Bienvenidos a los CDFUN del número 3!



HEMOS seleccionado para ti las demos de algunos de últimos juegos aparecidos en el mercado, así como utilidades, actualizaciones, parches, drivers y un sinfín de aplicaciones que te harán pasar horas y horas de diversión y te ayudarán también a tener tu PC siempre a punto. Para que te sea más fácil acceder a toda la información que contienen, los CD-ROMS están desarrollados en formato HTML. Esto significa que, desde cualquier navegador, podrás acceder de forma sencilla e intuitiva a todos los programas y utilidades. Para empezar, debes ir a "Mi PC", que está en tu escritorio. Allí encontrarás tu unidad de CD-ROM. Normalmente se trata de la unidad D, pero puede ser cualquier otra, dependiendo de la configuración de tu ordenador. Una vez localizado el CD-ROM, haz doble clic sobre él y localizarás un fichero llamado "index". Ejecútalo y, en unos segundos, tendrás ante ti la interfaz HTML que te permitirá acceder con un solo clic a la instalación de cualquier programa. A la izquierda tienes el menú, desde el que podrás navegar por las diferentes secciones. Cada vez que selecciones una de ellas, el contenido de ese apartado aparecerá en la parte derecha de la pantalla con el título de cada aplicación y, en algunos casos, una imagen que ilustra el programa. Haciendo clic sobre el título de cada uno de los programas incluidos, accederás directamente a su instalación. Al tratarse de una interfaz HTML, a la que se accede desde un navegador, éste te preguntará qué quieres hacer. Asegúrate de marcar la casilla "Ejecutar este programa desde Internet", y haz clic en "Aceptar". Posteriormente aparecerá otra ventana en la que se te pedirá la confirmación para instalar y ejecutar el programa. Aunque el mensaje es de los que asusta y pueda dar a entender que existe algún tipo de peligro, piensa que está pensado para los casos en que se ejecutan programas directamente desde Internet, donde el riesgo de virus es grande. O sea que, tranquilo, y pulsa el botón "SI" par iniciar la instalación. Todas estas explicaciones son válidas si tu navegador es Internet Explorer. Si utilizas Netscape, los mensajes serán distintos, pero seguirán refiriéndose a los mismos conceptos. También te conviene saber que, debido al tamaño de algunos de los programas de instalación, principalmente los juegos, es posible que después de hacer clic en el enlace se produzca un retraso de entre medio minuto y dos, o incluso más, hasta la aparición del diálogo de descarga. Ten paciencia, sobre todo si tu lector de CD no es muy rápido. Y eso es todo, esperamos que las demos y utilidades que hemos seleccionado sean de tu agrado y que pases algunas horas de ocio y diversión en compañía de tu PC y los CDs de tu revista favorita ■





EL CD-ROM Nº1

Juegos

Demos
Age of Wonder
Dink Smallwood (juego completo)
Hot Chix'n'Gear
Stix
Total Soccer 2000
Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2
Peacemaker
Spec Ops 2
Faraón
The Nomad Soul
Wheel of Time

Práctica
Half Life

Sharewares
ProjectBrazil 2000 v2.3
BugBrain
DopeWars
Swarm Assault

Temas
Dead or Alive
Mechwarrior 3
Risk
Worms 2

Internet

Plug-in
Fourtime v2.0
Autodesk Mapguide v2.5
Net zip v6.5a
Real Player 32 v5.0
Shockwave 7
Cache & Cookie Washer para IE
Webkeys Prowler

Herramientas
Copernic 99 v3.02
FreeAgent v.11
GetRight v 4.11
GetRight (Soporte Español)
ICQ 99b
NetMeeting 3.0
Opera 3.60
Pirch98
PPP-Boost
WebMirror v1.40
WS_FTP le 5.06
WS_FTP Pro 6.02

Shareware
SmartDesk Web Suite 2.1
Web ScrapBook v1.6



Directx7
QuickTime 3.0
Internet Explorer 5.0



EL CD-ROM Nº2

Hardware

Drivers tarjetas 3D
3Dfx
3Dlabs
ATI
Intel
Matrox
NVIDIA
S3

Grabadoras de CD
Adaptec
Creative
JVC
Nec...

Tests
Cámaras digitales
Nero 4.07
Audiograbber
Webgrabber
CDRwin 3.8
Padus DiscJuggler
Replicator
Gear Audio...

Sharewares
Netcontrol
Organiza tu Música
X-Setup

Herramientas
4DOS
ACDSee
Acrobat Reader 4.0
LHA
McAfee
Mp3Box
Sandra 99
WindowBlinds
WinARJ 98...

Creación

Extras
Cliparts
Fuentes
Iconos
Temas de escritorio

Demos
Image Force 2
Image Force Pro
Oil Painting
PhotOnyx v1.5
Picture Man Painter v2.0
Total XAOS...

Sharewares
DJ System Pro 2.5

Utilidades
3DWin v3.5
Buzz v1.04
Elefont
NetSketch v2.22
Paint Shop Pro 6 evaluación
Paint Shop Pro 5 evaluación
POV-rAy v3.00e
Pro Motion v4.0
Talisman v1.4beta2
Terragen v0.7...

Juegos

Parches
Civilization: Test of time
Command & Conquer: Tiberium Sun
Cutthroats v5.0
Darkstone
Drakan
Heroes of Might and Magic 3
Homeworld
Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2
Mechwarrior 3
Midtown Madness
NHL 2000
Rogue Spear
Shadowman
Silver v1.09g
Spec Ops II
Starsiege: Tribes
System Shock 2
Total Annhilation: Kingdoms
Warzone 2100
Wheel of Time...

Entretenimiento
Pit Droids

PC FUN
C/. Mestre Nicolau, 23, entlo.
08021 Barcelona
España
Tel.: 932 418 100
Fax: 934 144 534
pcfun@freeway-esp.com
Editor delegado
Franc Machado
Redactor Jefe
Alfonso Valle
avalle@freeway-esp.com
Director de las ediciones europeas
Stéphane Kauffmann
Secretarias de redacción
Carmen Vilaseca
cvilaseca@freeway-esp.com
Laura Reinón
lreinon@freeway-esp.com
Desarrollo CD-Rom
Ricard Carreras
rcarreras@freeway-esp.com
Corrector técnico
José Luis García
jlgarcia@freeway-esp.com
Colaboradores
Sergio Fernández, Xavi Marturet, Francisco José Moya, Tomás Pardo, Juan Antonio Serrano
Con nuestro especial agradecimiento a
Lorenzo Guerdero, David Xoquet, Bruno Gaznero, Esteban Quintín
Ilustraciones
Rafa López
Jefe de producción
Guillermo Escudero
Jefe de maquetación
Juan José Barrantes
Maquetación
Toni Latorre, Carme Olivella, Juliana Peña, Juan Carlos P. Romero, Hernán Verdinelli
Traducciones
Genona Galera, Elisenda Fornols, Zoraida de Torres, Guillem Vidal
Publicidad
Vicky Alvarez
vickya@freeway-esp.com
Responsable de suscripciones
Eva Santoveña
Fotomecánica
Sirel
Impresión
Rotographik-Giesa
Distribución España
Dispaña
Depósito legal: 29722-99
Importador para Argentina
Cía. Española de Ediciones, S.A.
PC FUN es una marca comercial de Freeway Media Press, filial del grupo editorial
FREEWAY EDICIONES
C/. Mestre Nicolau, 23, entlo.
08021 - Barcelona
Tel.: 932 418 100 - Fax: 934 144 534
Gerente
Christophe Bonicel


suscríbete
Las mejores demos de juegos y lo último en el mundo del PC ¡directamente en tu casita!
BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN
Deseo suscribirme por 12 números a la revista PC FUN a partir del nº ____ , por el precio especial de 8.950 ptas. (2 ejemplares de regalo).
FORMA DE PAGO
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA
☐ TARJETA VISA Nº
(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta
☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de EDICIONES FREEWAY, S.L.
☐ GIRO POSTAL
Nombre y Apellidos.......... Telf..........
Dirección..........
Población.......... C.P.......... Provincia..........
Firma del titular de la tarjeta VISA
Promoción sólo válida para España.